Año 15 No 1

WI-FI CONNECTION



Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos



Envialo al



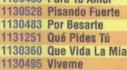
Envialo al numero

### lo mas pedido

canción
Clocks (Intro)
Contra Viento Y Mareas & ******
Hotel California
Hoy Soñe
La Camisa Negra 64110
Lo Que Paso, Paso 6 1140
NaNaNa(Dulce Niña) & *****
P.I.M.P.
Shiver
Somewhere Only We Know

### 1130495 Viveme 1131284 Y Tú Te Vas

### canción éxito 1130265 La Tortura ésite 1130447 Loco Por Ti 1130469 Me Pregunto 1139032 Miedo 1130640 No Era Necesario 🚓 😘 🖰 1130455 Para Tu Amor 1130025



# 1130028

Selecciona a los mejores Jugadores de Jockey sobre Hielo y hazlos ganar el campeonato mundial con acciones, velocidad y tácticas.

Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8

La paz y la libertad de la

manos. Destruye a los

Demon y rescata la base

Series Compatibles:

1, 2, 3, 6 y 8

aliens de la galaxia

del Senado Estelar.

Tierra estan en tus



1130024

1 01:49 11 DADRETTH Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8

Avuda a los soldados Karin Yagami y Edgar Rogers a liegar al núcleo de la nave alienígena y evita que

conquisten la Tierra. Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6, y 8



Controla la fuerza y habilidad para defenderse de tu boxeador y evita que caiga a la ona manteniendo altos sus niveles de energía.

> Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8

L Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.

Escribe la c<u>lave del j</u>uego que quieres. & Enviala al 77/5777 4 Recibirás un mensaje para

descargar tu juego.

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye et 1 del pri cipio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K7001 y W800 sustituye el del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye et 1 dei principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio \$26 por juego + IVA

1130437 Twenty Years

1130273 Tu

The little	ieno
dave	canción
1130704	Axel F (Intro)
1130669	Ay Amor
	Come Clean
	Descontrolado
1130507	C Park
1130448	Eres Divina
1130464	Escena Final
1130338	Incomplete
1130333	Juegos De Amor
1130454	Mentirosa
1130453	Nada Fue Un Error
1130452	No ésite
1130489	
1130493	
1130156	Since U Been Gone

1130561 Square One

1130503 We Believe

1130414 Stick Out Ya Wrist

### Rock en ingles

crave	cancion	
1135247	Blame	
1130110	<b>Boulevard Of Broken D</b>	reams
1135156	Hold On	
1130238	I Just Wanna Live	éxite
1133395	I Miss You	
1139646	In Da Club	exite
1133305	Peace Sells	
1131248	Poprocks & Coke	
1130209	Rich Girl	SHE
1133175	Smoke On The Wat	ter
1135357	The Scientist	
1137367	Toxicity	
	A-F100 3	

🔓 Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.

Escribe la clave del tono que quieres.
Enviala al DASA (RING). Recibiras el tono en tu Telcel.

🕏 Guardalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2220, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 6290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENO M100, S6790; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101, 6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; Z0NDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA V601 y V1201 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. MOTOROLA C302, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. MOTOROLA C302, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K5001, K7001, S7001, T106, T200, T226, T681, T68m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio \$13 por tono + IVA.

### Envialo al Entretenimiento número

### colmos

Más de 100 colmos populares para ti.

Envía COLMO al 72237.

### Tontilandia

Diviértete con las soluciones que los tontilandeses aplican a su vida. Envia TONTI



Frases en alemán. chino, árabe y catalán. ¿Cómo dirías ascensor en árabe?

Envía SEDIC

Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.

### Envialo al Animaciones número















13134001

13134004

13134014

13134034

13130902







13130007

13130022

13137036 13137043

13130271 13130270



13130036 13130016

🔓 Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos. 🚨 Escribe la clave de la imagen

que quieres. Lenviala al **156067** (LOGOS). Le Recibirás un mensaje para

descargar tu imagen. Descarga tu imagen con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita

www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATE 56; LG C1300; BENO M300, S670C; MOTOROLA 350, E365, E380, T720, T720; NOKIA 2600, 3100, 3200, 3220, 3300, 3595, 3650, 6100, 6101 6170, 6239, 6260, 6600, 6820, 7210, 7250, 7610, N-Gage; PANASONIC G51, G60, GD88, X100, X300, X500; PANTECH G310, G510, GB210, PG3210, SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7; SAMSUMG E316, E630, CRESTAND CONTROL OF THE CONTROL OF THE E715, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427 SENDO S601; SIEMENS C65, CF62, M65 S55, SL55; SONY ERICSSON K5001, K7001 T226, T300, T610, T681, W800, Z600; ZONDA ZMNG1840 rea la clave como aparece. MOTOROLA C381p. V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800 y P900 sustituye el 13 del principio de la clave por i4. El primer elemento de la clav es una letra I. Precio \$13 por imagen + IVA.



al 72237.

Servicio disponible exclusivamente para usuarios Telcel. Derechos Reservados, Copyright © Enfasys Digital S.A. de G.V. Mww. Chilkabum, com Aplican tarilas de transporte Telcel GSM. Telcel no es responsable del servicio, su contenido o su publicidad.



# SUMARIOL

- Nuestra portada:
  Nintendo en el 2006: ¡Los mejores títulos están a la vuelta de la esquina!
- 8 Dr. Mario
- 12 Extra
- 16 LogNin
- 20 Previo
- 27 SOS
- 34 Mariados
- 40 Gamevistazo
- 58 Cementerio de videojuegos
- 64 Top 10
- 66 ¿Qué hay dentro de...?

La evolución de los controles

- 72 El ojo del cuervo
- 80 Última página

### NINTENDO POWER

48 Nintendo Wi-Fi Connection

### ESTE MES REVISAMOS

- 24 Mario Tennis Power Tour
- 30 Midway Arcade Treasure 3
- 36 Mario & Luigi:
  - **Partners in Time**
- Shadow The Hedgehog
- 54 Final Fantasy IV Advance
- 60 Viewtiful Joe
  - Red Hot Rumble / Double Trouble!
- Tony Hawk's American Sk8land
- 74 Gun
- 77 True Crime: New York City



### Año XV No. 1 Enero 2006

DIRECCIÓN EDITORIAL José Sierra Gus Rodríguez

EDITOR Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS Axy / Spot DISEÑADOR Marvin Rodríguez "Gono" CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN Graciela Hernández Flores

DIRECTOR EJECUTIVO Miguel Ángel Padilla

### EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE

Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO Ricardo López Ífiguez

DIRECTORES GENERALES DIRECTORES GENEKALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Internacional: Carlos Garrido México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA Gerente General: Catalina Ortiz DIRECTORES DE CIRCULACIÓN Internacional: Armando Merino México: Jorge Morett Colombia: Carlos Enrique Romero DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING México: Juan Adlercreutz DIRECTORES DE PRODUCCIÓN Internacional: Frat Zárraga

Internacional: Fral Zárraga México: Juan Carlos Espinosa COLOMBIA

Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD

VENTAS DE PUBLICIDAD UNIECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart DIRECTORA COLOMBIA: Bestriz Pizano de Narváez DIRECTORA CONO SUR: María Eugania Goiri DIRECTORA PERÚ: Cecilia Satinas OIRECTORA PUBETO RICO; Pilar Rodríguez Sallabarry DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS Costa Este y Medio Deste: Gull Costa Deste: Sergio Martinez

CENTROAMÉRICA REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejia EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón

i√m Eastitoto Verificador de Medigo

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

### CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO

O CLUB NINTENDO, Marca Registrada. Ano 15 Nº 1. Fecha de publicación: Enero 2006.
Revista mensual, ediada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, 3.A. DE C.V., Av. Vasca de Duringa Nº 2000. Edicido E., Col. Santa Fa, Del, Alvaro Dorngán, C.P. O 2012. Nésicio de Univinga Nº 2000. Edicido E., Col. Santa Fa, Del, Alvaro Dorngán, C.P. O 2012. Nésicio de Univinga Nº 2000. Edicido Nº 2004. Edicido Edicido Edicido Edicido Edicido Nº 2004. Edicido Edicido Edicido Edicido Edicido Edicido Nº 2004. Edicido Edicidora Edicidora Edicido Edicido Edicido Edicido Edicido Edicidora Edica Edicidora Edicidora Edicidora Edicidora Edicidora Edicidora Ed

01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial e total.

ARBENTINA: Publicular por Editorial. Taleirósa Argentína, 5-A., Av. Paese Oddón No. 275 Piso 10 (10:53AC) Elusinos. Airea, Argentína, 7-El. (15:11) 4000-8000, Part (15:11) 4000-8000. Director General América del Erre Rodrigo Sepúbreda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello, Gerente Comercial: Adriná no Stefano. Distribución Ospitals Vaccaro. Saínchez y Cis. Admorano No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribudior se Revistas Bertrán, 5-A.C., Admorano No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribudior se Revistas Bertrán, 5-A.C., Admorano No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribudior se Revistas Bertrán, 5-A.C., Admorano No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribudior de Revistas Bertrán, 5-A.C., Actual 27-8 7-96. Piso 10, Edificio Corfineuro, Begolo, Colombia, 15: (15) 1310-970 est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pisano. Ventes de Publicidad: 16: (1571) 310-6970; Fisz: (1571) 310-6970 est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pisano. Ventes de Publicidad: 16: (1571) 310-6970; Fisz: (1571) 310-6970 est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pisano. Ventes de Publicidad: 16: (1571) 310-6970; Fisz: (1571) 310-6970 est. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatra Pisano. Ventes de Publicidad: 16: (1571) 310-6970; Fisz: (1571) 310-6970; F

© CLUB NINTENDO, Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004, Nintendo. All Rights Reserved, Under license to Club Nintendo Magazine.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.



Esta vez no quisimos enfocarnos a un solo juego para que fuera partícipe de nuestra portada; preferimos darte los últimos avances de los hits que prepara Nintendo para este año porque sabemos que la decisión es fuerte y estás ansioso de obtener hasta el mínimo detalle. Sin embargo, la mejor noticia es que te traemos de regreso la sección CN Profile que tanto extrañabas y que te dará pauta para conocer mejor a los héroes o villanos de los juegos del universo de Nintendo. Por ejemplo, en este número iniciamos con Bowser, el temible -al menos eso pretende ser- enemigo de Mario que ha secuestrado tantas veces a la Princesa, que ya no sabemos si la quiere como plato fuerte de su cena, o para casarse y que cuide a sus pintorescos hijos.

¿Ya te conectaste a los servidores on-line de Nintendo? Para estas fechas ya están disponibles los tres primeros títulos y aquí en la redacción no tenemos un favorito; la verdad es que todos nos agradaron por igual, Mario Kart DS porque es un extracto de todo lo bueno de la saga; Animal Crossing porque te hace formar parte de una comunidad virtual real en todo el mundo, y Tony Hawk's American Sk8land, que aunque no tiene muchos seguidores por estos terrenos, déjame decirte que es un magnífico juego que, por si fuera poco, posee una historia divertida, muchos retos y voces que elevan la calidad del videojuego. Incluso en esta misma edición encontrarás un artículo relacionado con este tema, así como un review bastante completo sobre el mundo de las patinetas en la palma de tus manos, iFeliz inicio de año!

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Oué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF



NINTENDO DS.

www.NintendoWiFi.com



# LA LOUGE CONTROL OF THE SECOND CONTROL OF TH

Muchos creen que por ser el año de lanzamiento de una nueva consola, las compañías dejarán de producir títulos para el GameCube; pero es un error. Tanto los licenciatarios como Nintendo siguen en pie de lucha para traerte una gran variedad de títulos para el 2006. Muestra de ello es el Nintendo DS, que a pesar de que lleva más de un año en el mercado, aún se trabaja en juegos para el anterior Game Boy Advance. En el siguiente artículo te platicaremos sobre los juegos que se están cocinando para las consolas actuales y que en verdad valen la pena, como el esperado The Legend of Zelda o la nueva faceta de Samus Aran, que probará tu poder como cazarrecompensas a nivel mundial. ¡Que inicie la diversión!

# New Super Mario Bros.

### Nintendo DS

Fecha: por anunciarse. ESRB: pendiente Tipo de Juego: Acción. Jugadores: 1-2. Desarrollado por: Nintendo.



Mario barrerá con todos los enemigos del Mushroom Kingdom, no importa qué tan grandes sean, él los supera en tamaño.

En el caso de Mario Kart DS, Nintendo tomó lo mejor de sus anteriores versiones y las reunió en un solo juego que hasta la fecha mantiene un éxito rotundo. Esto aplica para New Super Mario Bros. Aquí encontramos situaciones y elementos de varios juegos de la saga que dan vida a un novedoso título en dos dimensiones -algo que no se había visto desde el SNES con Super Mario World-. No obstante. los personajes principales y el resto de los enemigos fueron diseñados en 3D, combinando lo retro con lo contemporáneo. Comúnmente, cuando Mario o Luigi consumían un hongo rojiblanco, aumentaban su tamaño; pero ahora Nintendo decidió que dicho item les diera una altitud colosal que hará ver a los enemigos como pequeñas e indefensas hormigas; y si prefieres arrojar bolas de fuego, lo puedes lograr al consumir una flor especial. Mientras avanzas por desiertos, océanos o el interior de tenebrosos castillos, te enfrentarás a clásicos y nuevos enemigos. No te confies mucho de su tamaño o apariencia, pues siempre estarán dispuestos a atacarte y, en ocasiones, ellos también se tomarán sus vitaminas para ponerse a tu altura -literalmente-.



# The Legend of Zelda: Twilight Princess

### Nintendo GameCube

Fecha: 2006. ESRB: pendiente.

Tipo de Juego:

aventuras.

Jugadores: 1.

Desarrollado por:

Nintendo.

Todos estamos esperando ya la salida de este título, pero para aquellos que nos han preguntado que si va a estar disponible en el mes de abril, les decimos lo que Reggie nos comentó, el juego estará listo después de abril de 2006.



El año pasado el título más esperado fue Resident Evil 4 y en el 2006 todo mundo -incluyéndonos- espera la nueva aventura de Link que, a diferencia de Wind Waker, muestra una temática más adulta similar a lo que vimos en Ocarina of Time. La historia nos presenta a un nuevo Link, un joven criado como granjero en un pequeño pueblo rural, quien recibe una orden del alcalde para asistir a la Cumbre de Hyrule. Link decide ir, ignomado el oscuro destino que se ha posado sobre el reino. Cuando el ingresa al Reino del Crepúsculo que ha cubierto a Hyrule, se transforma en un lobo y es capturado. Una misteriosa figura llamada Midna lo ayuda a escapar, y con el apoyo de su magia, parten para liberar a la tierra de las sombras.

LINK debe explorar el extenso territorio de Hyrule y descubrir el misterio detrás de su hundimiento en la oscuridad. En su camino deberá sumar la ayuda de amistosos amigos, resolver rompecabezas y abrirse paso luchando en peligrosos calabozos. En el Reino del Crepúsculo deberá usar su personalidad de lobo y la magia de Midna para traer la luz a la tierra. Como todo héroe, estarás equipado con multiples armas como tu inseparable escudo y espada, y, claro está, las flechas para atacar incluso montado en tu caballo. Los enemigos son variados, unos típicos y otros tantos nuevos, como jetes quantes y atemprizantes criaturas del hescus. Link debe explorar el extenso territorio de Hyrule y descubrir el misterio nuevos, como jefes gigantes y atemorizantes criaturas del bosque.



Apóyate en las criaturas del bosque para solucionar cualquier adversidad



¿Quién se esconde detrás de la capucha? Saca tus conclusiones!

Por primera vez en la historia de Zelda. cómo Link transforma lobo, consiguiendo sorprendentes habilidades que le serán útiles para derrotar a la fuerza de las sombras.

Otra de las mejoras es la opción de juego cooperativo, ¡sí, así es! En New Super Mario Bros.

> tienes la opción de invitar a un amigo a ser parte de la historia y juntos recorrer los peligrosos rincones del Mushroom Kingdom o competir para ver quién llega al final en el menor tiempo; obviamente los personajes disponibles son Mario y Luigi, así que deberás actuar rápido si no quieres que te ganen a Mario. Esta opción te ofrece un juego dinámico, y no como antes, que necesitabas esperar a que un jugador perdiera -o terminara la misiónpara iniciar tu juego.

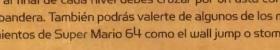


Como referencia al primer título de Super Mario BROS., al final de cada nivel debes cruzar por un asta con una bandera. También podrás valerte de algunos de los movimientos de Super Mario 64 como el wall jump o stomp.



Cuando consigues más de un item, éste se almacena en la parte baja; algo similar a lo que ocurrió en SMB3.





# Metroid Prime Hunters: First Hunt

### Nintendo DS

Fecha: marzo 2006.
ESRB: pendiente.
Tipo de Juego: FPS.
Jugadores: 1-4.
Desarrollado por:
Nintendo Software
Technology Corp.

En modo individual es básicamente una extensión de lo visto en la saga Prime del Nintendo GameCube, procurando mantener los detalles visuales y sonoros que dan ese ambiente de tensiónemoción que te atrapa desde el inicio. El modo multiplayer también nos recuerda al visto en Metroid Prime 2: Echoes. pero gracias a la conexión a Internet, te será un reto mayor conquistar los escenarios. Ya sea que elijas a Samus o a algún otro cazador, la diversión está garantizada.

Cuando una raza o civilización deja de existir, de alguna forma deja vestigios de su historia. Hace varias centurias que desapareció una poderosa especie llamada Alimbics y su legado bélico-tecnológico puede ser catastrófico si cae en las manos equivocadas. Ahora, los cazarrecompensas de los rincones más infimos de la galaxia compiten entre si para adueñarse de estos artefactos, y así seguramente entre sus planes no está la paz universal.

Seguramente ya tienes una idea de lo que te espera al jugar Metroid Prime Hunters con el corto avance del demo incluido en la primera generación de

consolas DS. En aquel entonces vimos quizá uno de los mejores juegos próximos a aprovechar la doble pantalla, pero, ioh, sorpresa! Tiempo después, Nintendo no sólo nos presentó una versión más avanzada, sino que incluso como detalle extra le añadió el soporte para conexiones Wi-Fi, siendo el primer First Person Shooter que podremos jugar en linea. Imaginate, si jugar de forma individual o reunir a tus cuates para un encuentro local es sumamente entretenido, al conectarte a los servidores de Nintendo no sólo te divertirás, sino también te enfrentarás a cazadores, quizá no de otra galaxia, pero sí mínimo de otro país, para que veas qué tan bueno eres combatiendo enemigos estelares o si de plano mejor cambias de giro.



Mientras en la pantalla superior ves el modo de FPS, en la inferior tienes el menú de recursos y el mapa.



Transfórmate en *morph ball* y entra por pequeños túneles sin ser visto por el enemigo.

### Odama

### Nintendo GameCube

Fecha: por anunciarse. ESRB: pendiente. Tipo de Juego:

Pinball / estrategia.
Jugadores: 1.

Desarrollado por: Vivarium.

6 NINTENDO EN EL 2006

Recientemente el Game Boy Advance era la plataforma predilecta para los juegos de *Pinball*, como ocurrió con Mario Pinball o Pokémon Pinball y actualmente con Metroid Pinball en el Nintendo DS. ¿Son entretenidos? Ya depende de tus gustos personales; por ejemplo, en el muy específico caso de los portátiles son bastante agradables, aunque muy comúnmente repetitivos y su mayor reto es generar puntuaciones estratosféricas para ser la envidia de tu colonia. Pero, ¿qué pasa si transportas este género a una consola casera? La prueba de fuego viene con Odama, un extraño juego que combina las características de una mesa de *Pinball*, con batallas medievales; y por raro que suene, sí... tiene una historia basada en el Japón feudal.

El punto bueno radica en la facilidad con que puedes dominar las situaciones; básicamente utilizas dos botones para mover los *flippers* laterales que envían la **Odama** (una enorme bola de acero) hacia las tropas enemigas, siendo el objetivo principal defender tu cuartel y pisar -literalmente-a todo individuo que no logre escapar; pero ten cuidado, pues si no mides tus disparos, hasta tus aliados pueden ser aplastados por la colosal esfera. Como detalle adicional, puedes usar el micrófono del GameCube para dar órdenes a viva voz a tus soldados, logrando que se aparten del camino de la Odama y para dirigírlos en combate.



El diseño de escenario nos transporta a un campo de batalla con docenas de enemigos y firmes estructuras que puedes derribar.



Por ningún motivo debes permitir que la Odama cruce por el centro de los flippers, pues esto causaria grandes estragos en tu estrategia.

# Super Princess Peach

### Nintendo DS

Fecha: febrero 2006. ESRB: pendiente.

·Tipo de Juego:

plataformas.

Jugadores: 1.

Desarrollado por:

Nintendo.



Peach debe combatir contra varios jefes para liberar a los hongos cautivos —como en SMB-

Desde siempre Marío era quien tenía que salir a combatir a los villanos que secuestraban a la princesa, pero en esta ocasión es totalmente diferente. El malvado rey de los Koopas vio que la suerte no estaba de su lado cada vez que le ponía las garras encima a la rubia de vestido rosa, y por ello ha realizado un maquiavélico nuevo plan maestro que, según él, no tendrá fallas... isecuestrar a Mario! ¿No suena lógico? Pues al menos para Bowser lo fue, ya que él piensa que como Mario es el héroe no habrá más quien pueda rescatarlo. Obviamente

Les escenarios son muy celeridos; de

hecho nos recuerdan a Yoshi's Island y

a la última versión de Mario & Luigi.

nunca cruzó por su mente que la indefensa y siempre bien peinada Peach tomaría las riendas del asunto armada con su superpoderosa sombrilla.



¿Qué tiene de maio una sombrilla? Como diría Douglas Adams, hasta los objetos menos pensados tienen habilidades o utilidades inimaginables, por ejemplo, puedes darle unos cuantos sombrillazos a tus enemigos, o si lo prefieres, arrójate por las alturas y flota por unos momentos mientras ella esté feliz. La historia narra que Bowser posee una varita mágica con la que secuestra al duo dinámico del Mushroom Kingdom. Al darse cuenta, Peach los persigue, y al entrar a terrenos de Bowser, siente unas extrañas vibraciones por parte de la isla que la hacen sentir mucho más poderosa -algo así como lo que le hace el sol rojo a Superman- y lista para combatir la tirania del rey Koopa.



# Kirby

### Nintendo GameCube

Fecha: por anunciarse. ESRB: pendiente Tipo de Juego: Acción. Jugadores: 1-4. Desarrollado por:

HAL Laboratory Inc.

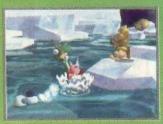


Ya sea por tierra, agua o por aire, Kirby le dará una guerra sin cuartel a sus enemigos.



El personaje rosado creado en 1992 deja a un lado el concepto de carreras de Kirby Air Ride —que por cierto fue tan divertido como ver crecer el pasto- y regresa al estilo de juego que lo llevó a la fama. La historia inicia cuando Kirby se lanza a recuperar la estrella Warpstar, que fue robada por el malévolo King Dedede. A diferencia de las versiones anteriores, ahora nuestro pequeño y valiente héroe podrá subirse a la espalda de sus poderosos aliados para incrementar su velocidad y poder, al combinar sus habilidades con las de sus ayudantes (entre más, mejor). El juego está desarrollado usando elementos tridimensionales; de hecho podemos observar que el motor gráfico es, si no el mismo, uno similar al de Super Smash Bros.

En cuanto al gameplay, éste es del tipo sidescrolling como se concibió originalmente. Asimismo, se mantiene la habilidad de absorber poderes para incrementar tus capacidades de ataque o defensa. Kirby GCN cuenta con varias opciones de juego, de entre las que destaca un modo multiplayer que seguramente será tan dinámico como ocurrió en Kirby and the Amazing Mirror, de GBA.



Tus nuevos aliados serán parte fundamental para el éxito de tu misión, pero no por ello olvides absorber los poderes del enemigo para enfrentar toda adversidad.





### FE DE ERRATAS:

En el Dr. Mario de Noviembre 2005 tuvimos un error de interpretación sobre un comentario de Reggie Fils-Aime acerca de una posible película de Zelda. La idea original debió leerse así: "Mientras Nintendo trabaja en una película de Metroid, no hay planes para una cinta de Zelda o Mario".

¡Hola, amigos del Club Nintendo! Fijense que andaba por Internet y estaba viendo las últimas noticias que llegaban desde Japón y decían que Nintendo está preparando un nuevo Pokémon que se lla-Pokémon Dungeon para las consolas de Game Boy Advance y Nintendo DS, información que tomaron de una revista llamada "Famutsu". ¿Es verdad que Nintendo piensa dar a los pokemaniacos dos nuevos juegos el próximo año? ¿O sólo es uno de los muchos rumores de Internet?

Jonathan Delgado San José, Costa Rica

La saga de Pokémon es como el Universo; nunca deja de expandirse; y para comprobarlo, Nintendo dio luz verde a dos nuevas versiones, una para GBA (Pokémon Mysterious

Dungeon: Red Rescue Force) y otra para Nintendo DS (Pokémon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Force). La diferencia entre éstas y las versiones ordinarias radica en que ahora puedes controlar directamente a uno de los pequeños monstruos, en lugar de a un entrenador. Al ser un título completamente RPG, puedes interactuar con la gran mayoría de personajes conocidos, y se plantea como una forma alternativa para los seguidores de la serie.

¿Cuando llegue el Nintendo Revolution, sacarán todos los juegos del NES? Si es así, ¿quedarán de nuevo por regiones. es decir, nosotros no tendremos acceso a los títulos japoneses?

> Jorge Angel Pérez Vía correo electrónico

¡Quihúbole, George! La lista oficial no se ha publicado por ninguna parte y Nintendo está muy hermético en las cuestiones del Revolution. Se ha comentado que por lo menos los juegos publicados por Nintendo si estarán disponibles; en cuanto a los de las demás compañías, aún no se

lo menos tendrás acceso a los mejores juegos de la consola de 8 bits. En cuanto a las versiones americanas y japonesas, allí sí parece que quedarán igual; aquí solo se podrán descargar las versiones americanas. mientras que en Asia, sólo las japonesas. Sin embargo esto no es definitivo, va que al utilizar Internet, no queda descartado que puedas conectarte al servidor de Japón, pero habrá que esperar para ver las limitaciones de región.

juego diferente a lo típico, sin volverlo tedioso

confirma nada porque hay que

checar las cuestiones de licen-

cias y derechos; pero no te des-

esperes, estoy seguro que por

o complejo.

Tengo dos preguntas. La primera es sobre la noticia que páginas de Internet publicaron. mencionando que el presidente de Nintendo ha anunciado que el Revolution no saldrá sino hasta mayo y quiero saber si esto es cierto. La otra pregunta es que si Twilight Princess va a salir en Revolution o en Nintendo GameCube; es que en varios sitios me han dicho cosas diferentes y en verdad no sé qué creer.

> Andrés Mendiola Bravo Vía correo electrónico

Vaya que estas preguntas son de las más frecuentes, pero aprovecharé para darle solución. El rumor del Revolution en mayo se propagó por múltiples medios, pero ojo, no es nada oficial y según se ha comentado, la nueva consola

se presentará formalmente -mas no saldrá a la venta- en el E3 2006, en mayo. Por lo que tengo algunas dudas sobre esa supuesta fecha. Por otro lado, no descartamos que Nintendo nos de la sorpresa y ponga en nuestras manos el Revolujon antes de lo pensado... sólo el tiempo lo dirá. Twilight Princess está confirmado para GameCube, según las últimas listas oficiales de Nintendo. Muchos piensan que el retraso se presta a un cambio de consola, pero afortunadamente todo indica que no es así.

Hola, amigos. Su revista es la mejor. Tengo dos dudas. ¿Es cierto que el juego "Electroplankton" será vendido solamente en tiendas de Internet? Si no es así, ¿me podrían decir cuándo sale a la venta?

> Francisco Arroyo Rangel Vía correo electrónico

Así es, Paco. Nintendo decidió que Electroplankton, uno de sus juegos más sonados y aplaudidos en el E3, no abarrotara las tiendas departamentales y se destinara exclusivamente en la tienda virtual de Nintendo, así como la recién estrenada tienda Nintendo World en NY y grandes cadenas de ventas por Internet. La fecha de lanzamiento se estima para el nueve de enero, así que te recomiendo que vayas apartando tu versión porque seguro van a volar.



Si tienes oportunidad de importar por tu cuenta este excelente título, no lo dudes ni por un segundo. Muchos jugadores claman por algo diferente... Electroplankton es la respuesta!



### **PREGUNTA DEL MES** Virus para el DS

Primero que nada, muchas felicitaciones por su trabajo. Espero que nunca dejen de publicar ésta, nuestra revista. Primero que nada tengo una duda que no me deja dormir; en el periódico de mi ciudad publicaron un artículo en el que se comentaba que habían aparecido virus extremadamente dañinos para el DS, y que en los últimos días PandaLabs ha detectado la aparición de códigos maliciosos específicos paro esta consola mediante un troyano llamado Tahen.

Los troyanos Tahen tratan de hacerse pasar por aplicaciones no oficiales para la consola Nintendo DS, pero cuando el usuario lo instala en ella, sobreescribe áreas del firmware de la consola Nintendo DS, y los dispositivos G6, XGFlash, SuperCard y GBAMP, que permiten grabar cartuchos con software para ejecutarlo en la consola, son dañados llegando con ello a inutilizar la consola de manera irreversible. Espero que publiquen mi correo y me contesten, ya que es la primera vez que les escribo y quiero que me digan que es mentira lo de estos virus, ya que pienso comprarme el titulo de Animal Crossing y conectarme al Internet para visitar otros pueblos; pero con esto de los virus como que no me darían ganas de que mi DS fuera dañado definitivamente. Espero que me contesten y hasta la próxima.

Ángel Navarro García Vía correo electrónico

Conforme la tecnología avanza, también lo hacen los individuos que intentan crear caos entre los usuarios. Este problema lo vemos cotidianamente en las PC y hasta en celulares que usan sistemas operativos como Symbian. El punto aquí es que también se estipula que han llegado a las consolas de videojuegos portátiles, pero no te preocupes; la forma de ataque es mediante aplicaciones piratas y no oficiales que se encuentran en la red; así que mientras tú y todos los usuarios de Nintendo DS no hagan uso de software ilegal o de descargas de sitios dudosos, no tendrás ningún problema. Se plantea que el objetivo del ataque es al firmware (bloque de instrucciones de un programa que se graba en la memoria

ROM, como el BIOS), así que piensa dos veces antes de tratar de alterar tu DS o comprar piratería -si es que la llegara a haber-. Mejor compra productos oficiales y evita cualquier mal rato. Si te conectas a los servidores de Nintendo para jugar Animal Crossing: Wild World, Mario Kart DS u otro videojuego Wi-Fi, puedes estar tranquilo, ya que allí no correrás riesgos.

Mientras uses productos originales, no tendrás problema alguno. Así que no te arriesgues, porque podría salirte demasiado caro.

¡Hola, cuates! Esta es la primera vez que escribo y quisiera que me respondieran. ¿La memory card del Nintendo GameCube podrá utilizarse en el Nintendo Revolution? Si me contestan la pregunta me sacarían del dilema de vender mi Nintendo GameCube para comprar el Revolution.

> Angel V. R. Vía correo electrónico

¡Qué pasó, Ángel! No hay nada mejor que conservar tus consolas en vez de malbaratarlas... créeme, si lo haces, en unos años te vas a arrepentir. Mejor júntale un poco más para el Revolution sin sacrificar ningún juego. Respecto a tu duda, todos los accesorios del Nintendo GameCube son compatibles (discos, tarietas de memoria, controles y demás); claro está, que siempre puede haber un cambio al final, pero por lo que ha comentado Nintendo, la mayor variacion que sufrirá el Revolution será, si acaso, para ofrecer un aspecto ligeramente más pequeño y no en periféricos. Eso sí, la tarjeta de memoria del GameCube sólo te salvará juegos de GCN, no de Revolution.

Hola, amigos de Club Nintendo. Antes que nada quiero felicitar los por la maravillosa labor que realizan mes a mes para traernos estas entretenidas páginas llenas de información. ¡Llevo bastante tiempo leyendo su revista v me parece muy buenal La razón por la que les escribo es porque tengo una duda. Acabo de comprar mi disco de FIFA 06 y viene en inglés totalmente; esto no se me hizo raro va que todos los títulos que tengo de FIFA vienen en inglés, pero al ir a casa de un amigo vi que en su XBOX estaban jugando el mismo título pero los comentarios eran de "El perro" Bermúdez y Ricardo Peláez, y después vi el Play Station 2 y también vienen esos comentaristas. ¿Qué pasó con mi juego? ¡Será pirata o de plano para el Nintendo GameCube no salió en español?? Les agradecería que me resolvieran esta duda lo antes posible.

> Carlos Vía correo electrónico

Muy bien, Charly, Aguí hay una solución práctica para tu problema. En las versiones anteriores a FIFA 06, las narraciones venían únicamente en inglés para el GameCube, y ahora, en esta nueva entrega se agregaron los acertados comentarios de Enrique Bermúdez y Ricardo Peláez, pero sólo para las zonas de habla hispana, es decir, si compraste tu videojuego en Estados Unidos o Canadá -o en dado caso lo importaste- es seguro que venga en inglés, ya que todas y cada una de las versiones distribuidas en México y Latinoamérica sí vienen en español. Te recomiendo que compres tus juegos con un distribuidor autorizado para estar seguro de que tu videojuego está enfocado a tupaís, y así no corras riesgos de adquirir productos importados en otro idioma.



Tanto los textos como voces de FIFA 06 vienen completamente en espafiol, y de hecho no cuentan con opción de cambio de idioma.



Esta vez les presentamos este acróstico que nos preparo nuestro cuate Emmanuel y recuerden que la relicitación no es sólo para nosotros, sino también para ustedes que mes a mes hacen mas grande esta comunidad de Club Nintendo

Felicidades a xodos los que hacen posible cada una de las ediciones de CLUB! NINTENDO, en especial a Gus y Pepe

Fue ei ano de 1990 Eta ei mes de di Inste ver Impetu v profesionalismo Zaz, 11 naciste (CN)

Nunca lo dejaras
Intersamente lo distrutarás
Ve. 14 años haz alcano
Es un orazilo leerte a ti nada más.
Rifandore día a día, ens mel
Saliendo siempre avante
In popularidad
Retos y nuevas aventuras te espera.
Imposible es que te logren supera.
Orguliosos estamos de tu estilo genial

Ciudad de México es tu horai Lectores tienes en todo iurai Una cosa de ti hemos de esperai Brindar, brindar y brindai

MINTENDO es la compañía que apoyaremos fiviata, Miyamoto, todos te felicitarán Núnca escucha bien-nunca je defraudaremos Todos juntos estaremos En las buenas y en las malas Nadie nos alcanzará Damas y caballeros Oigan bien CLUB NINTENDO y nada mas

> Emmanuel Entzana Hernández Huixquillucan, Estado de México

¡Hola! ¿Cómo estás, querido Mario? Les mando un cordial saludo desde Chile para felicitarlos por su excelente trabajo durante estos 14 años. El motivo por el que te escribo es para hacerte cinco preguntas acerca del Nintendo DS.

1- ¿A qué se refiere con que el NDS tiene Wi-Fi? ;A

que puedes navegar en Internet o es como un pequeño navegador como el que traen los teléfonos celulares, sólo que en este caso está relacionado con Nintendo? 2- Si es así, ¿se podrán hacer descargas de los demos de otros juegos, u otras cosas?

3- ¿Tiene entrada para audífonos?

4- ¿Saldrá a la venta algún título de **TLOZ**? Ya que soy un fiel admirador de la serie.

5-¿Esto del Wi-Fi es válido para Chile? Ya que no todo lo que se realiza con algunas cosas tales como concursos, eventos y demás, están disponibles en este país.

> Benjamín M. Santiago de Chile.

Wi-Fi indica que puedes conectar tu dispositivo a redes inalámbricas del tipo 802.11, como las que comúnmente encuentras en cafeterías, restaurantes. hoteles o aeropuertos, por mencionar algunos. Por ejemplo, con esta tecnología puedes conectar tu PDA o computadora a Internet para bajar tu correo electrónico, entrar a un mensajero instantáneo o simplemente navegar por los sitios optimizados para ese servicio. En el caso del Nintendo DS, te sirve para conectarte a servidores o comunidades de jugadores para participar en línea con usuarios no sólo de tu país, sino también del mundo entero. Se había rumorado que PALM, reconocidos por sus agendas portátiles y su sistema operativo PALMOS, lanzaría un software dedicado al Nintendo DS y con ello se abriría una posibilidad para navegar a través del DS, pero aún no hay nada oficial por parte de alguna compañía. Por el momento el Wi-Fi se concentrará en jugar en línea y es muy probable que también puedas descargar demos para probarlos antes de su lanzamiento a través del download play, como se ha hecho en Japón, pero antes de aseverarlo, mejor espera nuevas noticias por parte de Club Nintendo, ya que tampoco se ha dicho que este servicio estará disponible en América.

El Nintedo DS, como todos los portátiles de la marca, tiene entrada para audifonos, y para nuestra suerte, es de la tradicional de 3.5 mm, justo como la que usas en tu walkman. Esto mismo aplica para el Game Boy Micro; en cambio, para el Game Boy SP se requiere de audifonos especiales ya que su entrada es completamente diferente.

Según hemos escuchado, sí hay planes para una versión de Nintendo DS sobre The Legend of Zelda y digo, es obvio ya que por lo general, las consolas de Nintendo siempre dan entrada al héroe de Hyrule. Cuándo saldrá y de qué se tratará? Es la incógnita que todo mundo tiene y quizá en el próximo E3 se mencionará algo al respecto. Por último, el Wi-Fi es mundial; lo único que debes checar es que tu proveedor de Internet te preste este servicio, o en su defecto, que acudas a algún lugar donde lo haya y listo: la configuración es más sencilla que amarrarte las agujetas.

¡Qué onda, Doc? Saludos desde Guadalajara y felicidades por la revista, pero voy al grano. Recientemente en México salió una serie de anime llamada Full Metal Alchemist, y exploran do en la Internet encontré una imagen para el Nintendo DS. Lo que quería saber es que si va a salir en América. Ojalá que me contesten o publiquen este e mail. Me despido y suerte.

Aldo Fabián Castaneda Guadalajara, Jalisco

Hasta la fecha van dos juegos de esta serie para el Game Boy Advance y uno para Nintendo DS (Full Metal Alchemist; Dual Sympathy), que salieron a mediados del año pasado en Japón; pero a diferencia de series como Naruto, no se ha confirmado nada por parte de Bandai para su translación al mercado americano. Lo más seguro es que, debido a su popularidad, alguna compañía se anime y haga las conversiones de éstos u otros títulos para la nueva generación.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:

clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet:

www.clubnintendomx.com

### Arte en sobre:

Octavio Mejia; San Pedro Sula, Honduras. Eduardo González; Tijuana, B.C. Tomás Jaroy; Rancagua, Chile. Ricardo Vázquez; Culiacán, Sinaloa. Alberto Díaz; Guadalajara, Jalisco. David Acuña; Tilaran, Costa Rica. Ulises Silva; Durango, Durango. Daniel Alfaro; Santiago, Chile.



El rombo de la portada La verdad, encontrar este rombo no fue nada difícil Convierte el mundo en una fiesta.









Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y túestás invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hista 8 jugadores, podría ser la fiesta más grande a bordo jamás vissa





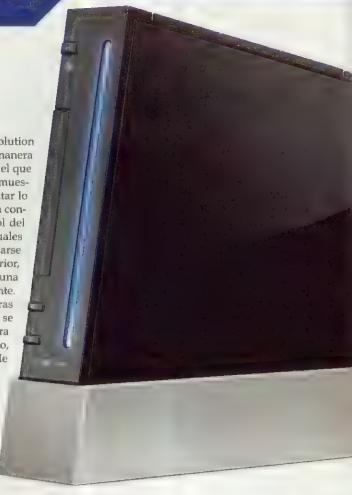
Comic Mischief

PRO LOGIC II

# (CN) EXTRA

# La revolución cada vez toma más forma

Desde que se mostró por primera vez el control del Nintendo Revolution en el Tokyo Game Show del pasado año, todos hemos imaginado la manera en la que ayudará a la industria a salir del "bache" de innovación en el que actualmente se encuentra; pero para nuestra mala suerte, aún no se muestran juegos. Pero, bueno, para aligerarte la espera, te vamos a comentar lo que han dicho importantes personalidades de la industria acerca de la consola. Nolan Bushnell, fundador de Atari, ha declarado que el control del sistema atraerá nuevos jugadores, ya que, según él, los controles actuales espantan a las personas, que, al ver tantos botones y sticks, prefieren darse la media vuelta. Nosotros estamos totalmente de acuerdo con lo anterior, ya que lo hemos comprobado con el Nintendo DS, el cual tiene una interface tan simple que lo hemos visto en manos de todo tipo de gente. Por otro lado, Hideo Kojima, el genio de Konami que ha realizado obras maestras como Metal Gear Solid, dijo a un medio japonés que ya se encuentra ideando la forma de aprovechar el control de la consola para realizar algo completamente innovador... tal vez un FPS; pero, bueno, ya el tiempo nos dirá la verdad. Ya para finalizar, el símbolo máximo de Nintendo, es decir, Shigeru Miyamoto, comentó hace unas semanas que aún resta una sorpresa por mostrar del Revolution, pero, ¿qué creen? ...no dijo nada más. ¿Qué podrá ser?; ¿tendrá que ver con el control?; ¿con los juegos? No podemos esperar a que sea el E3, pues seguramente vamos a salir con una nueva visión de la industria.



# Push graws Ruseling Ryunches Nintendo makes its Wi-Fi move Push graws for standard to link photo t

# **CN en la primera plana del "The Seattle Times"**

Vaya sorpresa que se llevó la gente del área de Latinoamérica en Nintendo, cuando al abrir el periódico de su ciudad (Seattle) vieron en la primera plana de la sección de Negocios y Tecnología una "pequeña foto" de su invitado al Gamers Summit: Toño Rodríguez, de Club Nintendo, ilustrando el artículo en el que se explicó esta nueva incursión de Nintendo en su Wi-Fi Connection. Como ya te habíamos platicado en nuestra anterior edición, a este evento asistió la prensa de Estados Unidos, Canadá y México (con sólo dos personas), en el cual pudimos probar por primera vez el Mario Kart DS en Wi-Fi con gente de otros lugares fuera de los EUA. Ahí la prensa local estuvo al pendiente de todo lo que ocurría en esta sala de Nintendo, donde todos los medios dedicados a los videojuegos estábamos clavadísimos con el juego. Así que en uno de esos momentos de concentración por ganar una de las tantas carreras que corrimos con el señor Hideki Konno y demás presentes, Toño Rodríguez fue captado por la lente del fotógrafo del diario, para quedar plasmada unos días después en la edición impresa de este periódico que circula en la ciudad de Seattle, WA.

El pie de foto nos dice lo siguiente: Antonio Rodríguez, de la Ciudad de México, está clavadísimo en su juego en la presentación de Nintendo WI-FI, con Mario Kart IIS, en las instalaciones de Redmod.

# iGol de campo!

Las series de animación japonesa son cada vez más importantes para la industria del videojuego, ya que por la historia que nos presentan pueden surgir muy buenas ideas al adaptarlas a un juego; basta con mencionar a Dragon Ball o One Piece. Pero bueno, todo lo anterior es porque la gran N lanzará en Japón un título basado en la popular serie de Eye Shield 21 para el Nintendo DS, que, por si no sabías, trata de futbol americano.

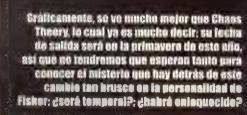




Este tipo de animes son muy populares porque promueven los valores deportivos entre los jóvenes, demostrándoles que nada es imposible; para que te quede más claro, haz de cuenta que es como Captain Tsubasa o Slam Dunk. En cuanto al gameplay no se dijo mucho, pero por las imágenes, parece ser que la acción se desarrollará en la pantalla superior, mientras que en la táctil veremos algunas animaciones. No se sabe si llegará a nuestro continente, pero tomando en cuenta lo que pasó con Naruto, todo puede suceder. Esperemos que así sea.

# Sam descubre la otra cara de la moneda

De las encjores series creadas para la actual generación de consolas, tenemos ser dudas la de Splinter Cell, que poco a poco se fue consolidando en el mercado romo una de las mejores opciones en cuanto a espionale se refiere, y de hecho muchas personas la consideran mejor que Metal Gear Solid. Sea cual sea la vendad, como les dijimos hace algunos meses. Ubisoft, la compañía de Rayman, está preparando la cuarta parte de esta serie, con la que espera dejar impresionado al medio, ya que planea cambiar la historia de una manera inesperada. Nosotros creemos que lo va a conseguir, porque uno de los cambios que prepara es que Sam Fisher iniciară la aventura encarcelado; ¿por qué?; pues por varios motivos: el primero y más importante es que tiene algo que ver con la muerte de su hija; además ale que según repórtes, ha cometido bastantes robos. Si, nos imaginamos que estás desconcertado, pero sólo es el inicio de la trama, por lo que aún es demasiado promi lo para juzgar a nuestro birros, sobre todo tomando en cuenta su pasado.







# (CN) EXTRA





# Mueve bien tus piezas





Nos imaginamos que todos conocen o por lo menos han escuchado de los juegos de tarjetas como Yu-Gi-Oh! o Pokémon, ¿cierto? Pero lo que no todos saben es que existen unos "muñecos" que se llaman Mage Knight, y que se juega con ellos de manera similar a las tarjetas antes mencionadas. Pues bien, para que se amplíe este tipo de juegos de rol, Namco se encuentra desarrollando el título Mage Knight: Destiny 's Soldier para el Nintendo DS. La historia del juego es muy sencilla: tenemos que terminar con Solonavi, un guerrero que planea apoderarse del mundo, por lo que debemos formar un ejército para vencerlo e impedir sus planes. El género elegido no podía ser otro que el de estrategia; en la pantalla inferior podremos ver la acción de cerca, mientras indicamos los objetivos con el Stylus, y en la superior se mostrará un mapa con los objetivos que hayamos logrado. Su fecha de salida está programada para los primeros meses del año, pero no hay nada concreto; esperemos que no se retrase, ya que tanto la mecánica como el concepto se ven bastante interesantes.

### Más apoyo para el Nintendo DS

Quizá el nombre de Koei no te diga mucho, va que es un licenciatario que nunca hace macho ruido, pero también es cierto que cuando se ponen a trabajar, logran cosas bastante interesantes, como por ejemplo Winback, un juego de acción que desarrollaron para Nintendo 64; pero bueno, no te vamos a platicar de las glorias pasadas de la companía, sino de sus dos nuevos proyectos, que tiene pensado lanzar para Nintendo DS en los próximos meses. El primero de ellos se llama Uncharted Warer DS, y es un

en el siglo XVI, así que no esperes ver modernas embarcaciones como en otros juegos del estilo. El otro título del que se menciono algo recibe el nombre de Angelique Duet, del que no se sabe mucho, pero parece ser de acción tuturista. Como son trabajos prematuros, no hay nada respecto a fechas de lanzamiento, pero posiblemente salga para mediados de año; por lo pronto, no hay que perderles la pista.

# El regreso de un clásico

En todas las consolas de videojuegos han existido bastantes juegos de RPG, algunos que es mejor olvidar, como Quest 64, y otros cuyo nombre es sinónimo de calidad como Final Fantasy; pero también hemos sido testigos de varios que por cuestiones poco claras, a pesar de ser excelentes, no han tenido tantas secuelas como desearíamos. Y un nombre que cae en la clasificación que les mencionamos es el de Mother, que aquí en América se conoció como Earthbound, y si aun así no se te hace conocida, te podemos decir que a este juego pertenece el personaje Ness que aparece es Smash Bros.



Sólo han salido dos títulos de esta serie, uno para el NES y otro para SNES, ambos producidos por Shigesato Itoi, quien ahora prepara

Mother 3; pero contrario a todo lo que se había mencionado, el proyecto será para Game Boy Advance y no para Nintendo DS. No se sabe mucho, pero el simple hecho de saber que esta saga regresa, es motivo de alegría, ya que si recuerdan, se suponía que aparecería en el Nintendo 64, y que hasta utilizaría el Disk Drive 64; pero por cuestiones que aún nadie se explica fue cancelado. Todo parece indicar que por fin podremos disfrutar de la tercera parte de esta serie.

# Expande tu granja

Uno de los simuladores de vida más famosos es Harvest Moon, en el cual los jugadores toman el papel de un chico que debe encargarse de todos los quehaceres de una granja, ordeñar vacas, limpiar los establos o sembrar vegetales; pero sin duda de los aspectos que hacen especial a este título destaca el hecho de que puedes hasta casarte; en fin, si tienes tiempo en los videojuegos, debes conocer la franquicia. Déjanos platicarte de la nueva versión para el NDS. No es de la que te hemos venido hablando desde hace un tiempo, no; esta llevará el título de Rune Factory, y obviamente utilizará las bondades del sistema, como la doble pantalla para mejorar el gameplay y la manera en la que interactuamos con nuestro entorno; se dio a conocer que, además, tendrá una opción para jugarse on-line. No tiene fecha de salida; sólo se sabe que será en este año y que será parte de los festejos del 10 aniversario de la serie.

# Un deseo dorado

El Nintendo DS está disponible en varios colores en este momento: el clásico plateado, el electric blue o las ediciones especiales que salieron con Nintendogs en color azul agua y rosado; y ni qué decir de la que salió con Mario Kart DS, en color rojo. Todas las versiones tienen su encanto, pero creemos



que de la que te vamos a hablar a continuación tendrá un lugar especial; ¿por qué?, pues por el simple hecho de que actualmente sólo se encuentra disponible en Japón a través de una cadena de jugueterías muy famosa por allá. Se trata de un Nintendo DS en color dorado; así es, esta tonalidad siempre ha sido muy especial, y estamos seguros de que te encantaría teneria al igual que a nosotros, pero, por el momento no se sabe si vaya a llegar a nuestro continente; quizá en un futuro, pero no es nada seguro; pero no todo es malo; al menos ya sabes de su existencia... ¡qué bien!, ¿no?

# Los videojuegos en sobres

Thinnes segures de que se agotarian a los pocas torras da pouerse a la venta Acro buena san muna ampecialmene, y per le prente les ánices que tienen Alche sperte son les jugaderes geles







# Nintendo anunció que se tendrá el control sobre los juegos de siguiente generación

Ahora las familias podrán decidir quién juega cierto tipo de títulos.

Así es, el sistema de nueva generación de nombre código Revolution que saldrá en el 2006, tendrá una implementación para controlar los juegos en el sistema.

Usando una opción de password controlado, los adultos tendrán la decisión o el consentimiento de permitir a los videojugadores jóvenes acceder a las diferentes categorías de juegos que van desde E (para todo público) hasta M (para mayores de edad).

¿Cómo funciona? El software actual contendrá un código indicando la clasificación, la cual activará el control del sistema para mantenerlo cerrado o abierto. Esta implementación será incluida en cada consola Revolution que se venda en cualquier parte del mundo. Aún cuando muchos de los juegos de Nintendo están clasificados con E, E10+ ó T (para menores de edad). Nintendo cree que estas acciones deben ser tomadas en cuenta para las nuevas consolas. "Es lo correcto", explicó Reggie Fils-Aime, vicepresidente de Ventas y Mercadotecnia de la compañía. Las clasificaciones están al frente y vuelta de los empaques de los juegos, las familias pueden tomar fácilmente la decisión de qué títulos son apropiados para los suyos.

Debemos recordar que las clasificaciones están determinadas por lo menos por tres especialistas que le reportan a la ESRB (consejo que regula las clasificaciones en el *software* de entretenimiento).

# Continúan los accesorios para NDS

(Nastendo)

0



Parece que la fiebre por el Nintendo. DS en Japón no para y todo indica que la imaginación tampoco. Ahora se tienen más opciones para escoger y tener; lástima que no sean para consumo en nuestro continente.







### Bo lanzo Marie Karl Da con el se/Vicio Wi-Fi

Desde noviembre pasdo comenzó a funcionar el concepto Nintendo Wi-Fi Connection. En los Estados Unidos Nintendo se alió con McDonnald's, esta gran cadena de comida

gratuita en gran parte de sus restaurantes. Así muchos de los fans de este gran titulo podrá jugar con otras personas en otras partes del mudo, además de disfrutar de una buena hamburguesa con papas y refresco. Por nuestra parte esperamos que en un futuro cercano podamos tener en México y Latinoamerica este tipo de servicios en lugares publicos para juntarnos con nuestros amigos y jugar un rato.



### Visita: www.nintendowifi.com

Para todos aquellos que comienzan a conocer y jugar con su Nintendo DS a través de Internet, les recomendamos que visitan esta página para que se enteren de todo lo que es Nintendo Wi-Fi Connection. Aqui encontrarán estadisticas de los juegos y más, pero como parte importante de este site podemos aprovechar la ayuda en cuanto a cuestiones técnicas con las conexiones, ya sea inalámbrica o mediante el conector USB.



### Play-yan Micro en Japón

Esta nueva versión de Play-yan está diseñada para está consola portátil; como puedes ver en las imágenes, existen dos versiones. Una de ellas es con gráficos normales y serios, pero la otra es de **Mario Bros**., la cual se ve que está bastante divertida ya que tenemos elementos del título que nos cambió la vida a los videojugadores.





año anterior con noticias de este título, ahora lo volvemos a hacer. Este juego en su versión de Nintendo. GameCube fue galardonado a fina-

tinción, la verdad no es para menos ya que esta versión de Resident Evil ha sido una obra maestra que sacó a relucir todas las virtudes del GCN. Felicidades a todo el equipo de Capcom!





Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

- 1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
- 2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envialo al 31111

A STATE OF THE PARTY.

A CONTRACT OF THE ATT - U.S. ST.

- ABC

CN FOTO C1

Number

31111













C<sub>5</sub>



B18



Log@in











**C84** 

COS

CBB

**C87** 

**C88** 

CBB

**C70** 

PAQUETE TIPE CLUB NINTENDO PITTI

vetra i versioles y recibirás fluran eto 4 tips dicrice de diferentes lue elles instrucciones ex inserso

	- ABC	CN MIN	
-	Number -	21111	
	ABC MICES.AC	S.Para obtener el	

643.41 - III **Jensuel** 

TIP INDIVIDUAL **CLUB MINTENDO CATA** 

Ti quieres recibir el sorvicio para tener les majeres est de Club Historio y estar siempre informado Signe estas sencillos instrucciones: I flesde tu seluier, ingrece al mend de monogios aperil: Il foccios. EN MM y emplete al 61811

Efection: DN NW y part

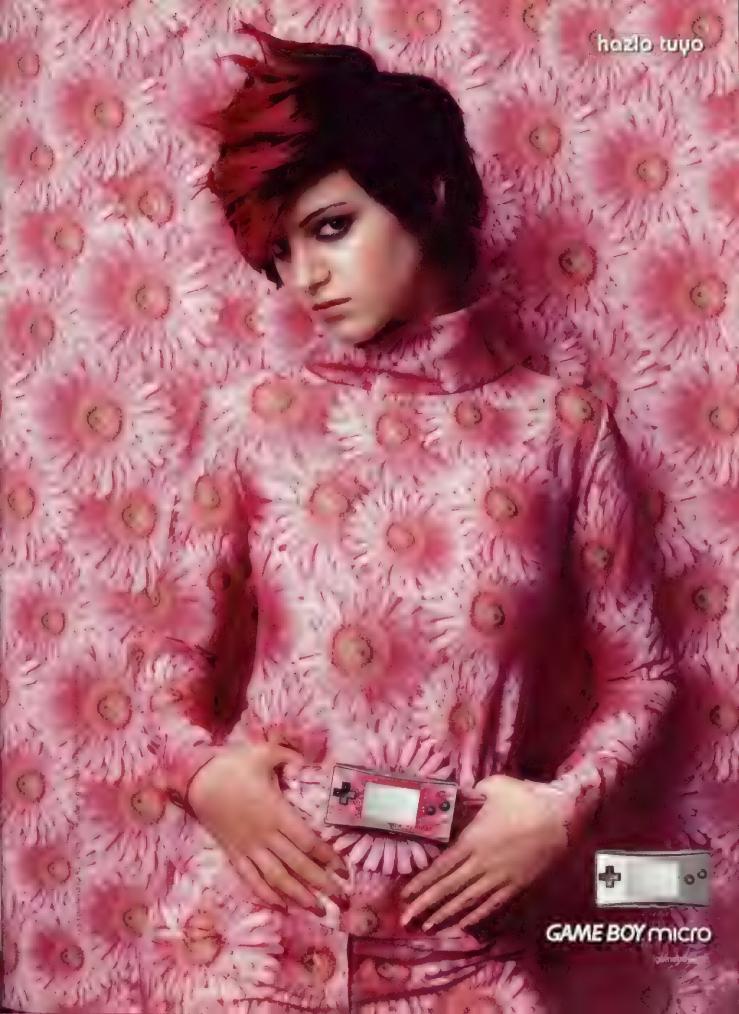
- ABC	CN NIN	
Number	81111	
= ABC		=

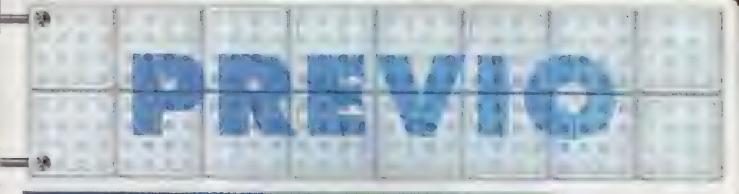
Gun. Termina el juego y obtendras la Magrusiero

\$5.00 + IVA nor

A REPORT OF THE OWNERS AND ADDRESS OF THE PARTY HAVE BEEN AS A DESCRIPTION OF THE PARTY AND ADDRESS OF THE PARTY. 







### Naruto Clash of Ninja

GAME BOY ADVANCE

Tomy

El más grande fenómeno del anime actualmente en Japón es Naruto, y como suele pasar, ya se está expandiendo por todo el mundo. Existen cientos de artículos relacionados con la serie, discos de música, juguetes, calendarios, sellos, bueno, todo lo que te puedas imaginar. Hay quien piensa que es sólo un

clon de Dragon Ball, y hay quien afirma que es toda



una obra de arte... Sea como sea, los juegos que han salido de este personaje son muy buenos, y por fin, después de bastante tiempo, Tomy ha decidido comercializarlos en América, por lo que los fans de los juegos de acción debemos estar sumamente contentos, ya que a pesar de que no conozcas nada de Naruto, el gameplay es excelente.



### Concentra tu Ki... es decir, tu Chakra

Para empezar, la mayor parte del tiempo tienes que avanzar por escenarios en 2D, venciendo a cuanto enemigo se te ponga enfrente, por lo que de primera vista se te asemejará a Dragon Ball Advance Adventure para la misma consola, o sea, el Game Boy Advance, sólo que aquí todo es más dinámico y tienes que estar más concentrado para salir ileso de los ataques. Lo padre de este juego es que tienes un mayor número de movimientos para interactuar con el escenario, lo que lo vuelve más estratégico; por otro lado, no todo se desarrolla en side-scroll, ya que al llegar a determinados puntos, tienes que enfrentarte con algo así como los jefes de nivel, y aquí la cosa cambia completamente.



### Marca bién el sello

Todos los personajes que aparecen en el anime están presentes en el juego, como Kyubi, Sakura o Zabusa. Y lo mejor de todo es que cada uno tiene sus técnicas más representativas, lo que aviva la emoción de la aventura; obviamente la que más se repite es la de la clonación, que, por así decirlo, es algo como el Kame-Hame- Ha, en Dragon Ball, pero el que la utiliza mejor es Naruto. Desde que prendes tu GBA, quedas asombrado por el gran trabajo gráfico; y es que gracias al estilo 2D del juego, los programadores han conseguido reflejar todo el sentimiento de la animación; cada expresión y movimientos están perfectamente recreados.



### Somos peleadores con sueños

Sabemos que muchos de ustedes deben estar llorando de emoción por la felicidad de tener este juego en América, y para ser honestos, podemos decir que no se trata de un producto de mercadotecnia, ya que la serie no es aún tan popular por acá. La razón de que lo hayan traído es porque confian en el juego en sí, el cual, como ya mencionamos, es muy bueno. Ojalá que este tipo de acciones se sigan repitiendo, y que pronto podamos disfrutar de uno de los mejores juegos de peleas para el Nintendo DS; nos referimos a Jump Super Stars.



2006, Tomy

Parece mentira que ya hayan pasado casi 10 años desde que saliera el primer título de Resident Evil, una serie que prácticamente rediseñó el género de survival horror, iniciada por juegos como Clock Tower en el Super Nintendo. Este juego lo vimos en el Nintendo GamCube casi en su lanzamiento, con un aspecto visual increible, y creimos que seria lo último que Capcom haría con ese capítulo; pero estábamos equivocados, ya que hace unos meses anunciaron que para el Nintendo DS van a lanzar un remake de dicho titulo. Lo anterior parece no estar bien, ¿verdad? Es decir, lo mejor hubiera sido una historia original... o al menos eso pareceria lo lógico, pero en verdad que las cualidades que le han agregado, justifican su salida de nueva cuenta al mercado.



### Ahera podrás tecar el miede

El inicio del juego es exactamente igual al del original, es decir, un video con actores reales (muy malos por cierto), donde se nos adentra en la historia del grupo de rescate S.T.A.R.S. Para esta aventura, podemos elegir entre Jill Valentine o Chris Redfield; no existe ninguna diferencia notable entre los dos, sólo que algunas de las áreas que exploraremos cambiarán ligeramente. Ahora bien, algo que tenemos que mencionar es que a pesar de que estás jugando en un portátil, la sensación de miedo y sorpresa siempre se mantiene, no como en Resident Gaiden para el GBC, que a pesar de que es bueno, no logra transmitir nada.



### Un nuevo nivel de dificultad

No va a faltar por ahí quien diga que este juego carecera de reto, ya que al ser un remake, los acertijos se mantendrán iguales. Pero para que puedan estar tranquilos, les podemos decir que no será así; para empezar se ha replanteado la mayorla de los puzzles para que utilicen la pantalla táctil, más o menos como sucede en Trace Memory; o sea que podremos mover piezas de relojes, cortar cosas, etc. Todo lo que esté en nuestra imaginación para seguir avanzando. Dos aspectos que nos gustaron, mucho, es que el mapa se muestra siempre en la pantalla de arriba, lo cual agiliza nuestra búsqueda en la mansión, y el otro, es que cuando nos ataquen, la sangre quedará en la pantalla, y con nuestro dedo o stylus tendremos que limpiarla para que nos permita ver.





### Moler, lunnosible

Ahora pasemos al apartado donde muchos de ustedes deben tener dudas, el gráfico. Si bien es cierto que el Nintendo DS no tiene la potencia de un Cubo, tampoco está en la calle de la amargura, y juegos como Super Mario 64 Ds lo confirman. El caso es que la calidad de los gráficos que veremos es excelente, incluso, mejor que en el sistema de 32 bit que apareciera originalmente hace ya una década. La fluidez de movimiento también es buena, aun con el problema de tener que girar al personaje para avanzar, pero te acostumbras rápido. Por si fuera poco, se le ha agregado un modo multiplayer, en el que tendrás que demostrar que eres el meior cazando zombis.



### El mal visto desde dos pantallas

Vamos a ser honestos; el anuncio de este juego nos tenía llenos de dudas, pero conforme hemos visto su desarrollo, lo único que nos queda es alabar la manera en la que Capcom está realizando esta adaptación, y es que la manera en la que están utilizando el sistema para darle nueva vida a este juego, nos hace pensar lo que pasaría con series como Street Fighter o Final Fight... pero bueno, esperemos que no sólo quede en nuestra imaginación y que pronto podamos ver algo asi.

DOM / Miranda. LO QUE FASÓ PASÓ TO Daddy Yambi **BULCE NIÑA / Kumbie Kings**...

DON **PASO** más NANA pelcade

GNIE

Lo nuevo

Meter Amor a medias / Hr Ash Amor a medias / H1 Ash
Media naranja / La Arrolladora.....
Es mejor decir adiós / Intocable...
Recostada en la cama / El Chapo.
Tu de que vas / Franco de Vita...
Para tu amor / Juanes
Helena / My Chemical Romance
Regresando / Banda Pequeño. Musical.
Viernes sin tu amor / Vagón Chicano...
Volveré / K-Paz de la Sierra.
Parece mentira / Banda el Recodo
Vete de aguí / Myriam.... AMEDIAS NARANJA DECIRADIOS FRANCO HELENA REGRESANDO VIERNES MENTIRA MYRIAM Vete de aqui / Myriam.... Tripping / Robbie Williams

Lo más in

**Made de este es un errer /** Coty. Don / Miranda..... Lo busqué / Ana Bárbara DON LOBUSQUE Yo quisiera / Rick Ahora quién / Marc Anthony. REIK **AHORAQUIEN** Murlendo lento / Moderato. LENTO Mi dulce niña / Kumbia Kings Toxic / Britney Spears TOXIC

Cine y Tv Marry Bolton,

EVVE POTTER

ADAMS **Orange County** La Pantera Rosa. PANTERAROSA TITANIC Misión Imposible MISION Smallville SMALLVILLE Hakuna matata. **HAKUNA** James Bond... Psicosis . ... **PSICOSIS** 

Hits

Encuentralmás tonos en esmasmovil com

Star Wars / BSO Yeah / Usher...... WARS YEAH Amor del bueno / Reyli Barba Sabes a chocolate / Kumbia Kings ... Ojalá que te mueras / Pesado..... DELBUENO TEMUERAS Precisamente ahora / David de María MICREDO

No te pueden faltar

Ojalá y te animes / Bobby Pulido.. Mi credo Pepe Agamar y Tiztano Ferro Que más quisiera / El Recodo .... . .... CREDO QUEMAS Sigues aquí / Pesado SIGHES Quemandome de amor / Moderatto. This love / Margon 5.... La tortura / Shukira DEAMOR TORTURA

La cortura / Serakita La sorpresa / Digres del Norte... Mayor que yo / Bahy Rank Don't lie / Black Eyed Peas. Lo que pasó pasó / Daddy Yankee.... SORPRESA MAYOR PASO

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

ENVÍA ON DIQU

merca de la canción merca de lu celular al 31111 CM MONO DON NOKIA

ENVIA CN POLI

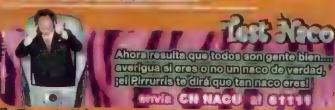








al 11111 Ejemplo (N Folk, A, BA



envía CN PIROPO al 21111

envia CN AMERICA at 21111

envia CN CINE at 21111

envia CN BROMA at 21111

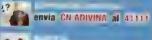
envia CN (BISTE al 21111













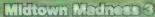
















Chvio CN JUEGO MM3 al 31111







enjuego - "ciavo" al Sanan Elempio Cin<mark>juego mm3</mark> al Sanan



Eon the Presen



THE CH JUDGO DRAGON

al 31111

Wobild Course From





Lodie and resolution to ADTICIAS OFICIALES TO A NUEVA TEMPORADA LA REBELDE

mvia एस हिंदेसाएँ बी दशका















IEXCLUSIVO!











CHUEGO FANG

L-CIII

CHVÍA CH JUEGO PANG

PersonaliZa tu GeluLAr







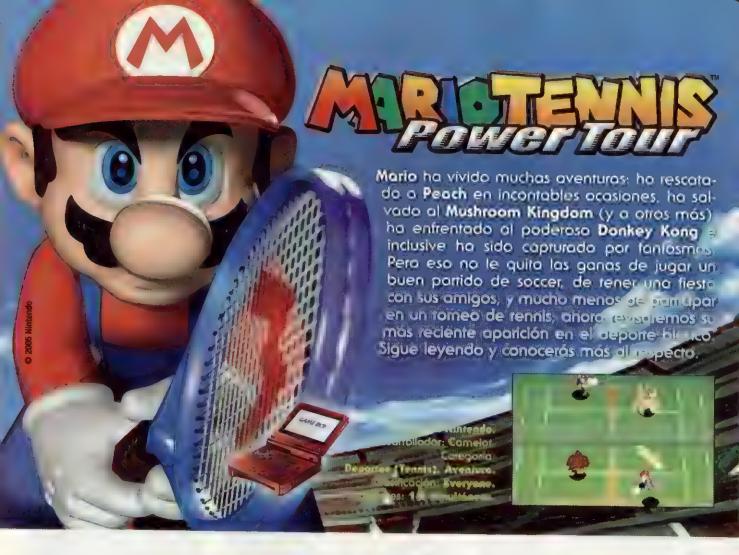






Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com





# Más que un partido...

A diferencia de los títulos anteriores, en esta ocasión los eventos se llevan a cabo en una historia de aventura con toques





de RPG, en donde podrás hablar con la gente, ir consiquiendo experiencia y conociendo a los demás personajes. al mismo tiempo que interactúas con ellos; se trata de una secuela directa de Mario Tennis para Game Boy Color. Si tu meta es convertirte en el campeón, debes entrenar muy duro en la Royal Tennis Academy, pues tienes un largo camino por recorrer.

# Enfrenta al mejor

Al ir participando en las competencias, conseguirás experiencia para ir mejorando tus habilidades, las cuales te serán de gran utilidad en las lecciones y torneos durante tu aventura. Seguramente te imaginarás que Bowser ha desarrollado un plan siniestro para conquistar al Mushroom Kingdom o algo así, pero ni él ni los malvados Wario y Waluigi son el personaje a vencer en Power Tour; el mismísimo plomero de gran bigote y gorra roja es el mejor jugador y, por ende, es a quien enfrentarás al final. Con años y años de experiencia, Mario resulta un oponente digno de cualquier encuentro; de tu determinación y habilidad dependerá caer ante él o demostrarle que tienes lo necesario para derrotarlo.



### Caras conocidas

Mario, Peach, Waluigi v Donkey Kong serán las estrellas a elegir en los modos disponibles del juego. Pero no son los únicos que han entrado al tomeo; conforme vayas progresando en la historia, ellos podrán habilitar a más personajes para jugar con ellos. Cada uno de los asistentes tiene sus propias habilidades, estilos y poderes; te recomendamos practicar un poco con cada uno para que veas con cuál te acomodas mejor.



### Se juega igual al de cubo

A pesar de ser continuación del de GBC, el gameplay es muy similar al Mario Power Tennis de Nintendo GameCube; por lo que podríamos considerarlo casi una adaptación de éste al GBA. Como es costumbre, la inquietud de todos los videojugadores en este tipo de casos reside principalmente en si se perderá algo en ese salto de un sistema a otro, pues obviamente el GBA puede tener menos cosas que su contraparte de GCN. Afortunadamente, la jugabilidad es muy buena y los movimientos de los personajes son muy fluidos y similares entre una y otra versión. Claro que hay cosas relativamente diferentes como el cambio de 3D a 2D, pero créenos que en el momento de jugar, no notas el cambio; como siempre lo hemos dicho, la diver-

sión no se mide en pixeles, polígonos o memoria; en cuanto lo pruebes tú mismo nos darás la razón.



Desde hace años, el tenis ha sido del agrado de Mario y su pandilla; agui te presentamos los juegos en los que el bigotón ha tomado la raqueta para divertirse un buen rato.

En el Tennis, de NES, Mario no participaba directamente, pero su



gusto por el deporte ya se hacía notar.

Mario Tennis para el Game Boy Color fue todo un suceso, y lo mejor



es que podías llevarlo a todos lados.

Mario Tennis para Nintendo 64 fue considerado como uno de los mejo-



res juegos de tenis existentes, iv no era para menos!

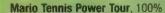
Uno de los mejores títulos para el Virtual Boy fue sin duda Mario Tennis Era genial, lástima que el



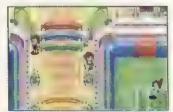
sistema se lo llevó a la tumba con él.

Mario Power Tennis para Nintendo GameCube es uno de los juegos más divertidos que hemos jugado;

es de los más jugados en la redacción de CN.



recomendable.





### Sencillo, de eso se trata

Nintendo siempre ha cuidado la calidad de sus productos y ha procurado hacerlos aptos para toda la familia. No queremos decir que hace juegos fáciles, sino que mantiene un estándar de sencillez en cuanto a aprender a jugar se refiere; de esta manera, toda la familia puede tomar el control y divertirse sin obligarte a memorizar muchas secuencias, o conocer todos los botones. Mario Tennis Power Tour continúa con esta tradición y nos presenta una forma de jugar muy amigable y un control muy cómodo; puedes no haber jugado nunca y en cuestión de segundos tener un buen partido sin necesidad de que te expliquen durante diez minutos cómo pegarle a la pelota.



Los botones A y B son tu control de intensidad sobre la bola; puedes contestar con cualquiera de ellos, pero del buen manejo y combinación de ambos dependerá que elabores jugadas diversas y puedas ejecutar distintos tiros para ganar. Con A golpeas la bola para que haga una curva alta y caiga a mayor distancia; si usas B, el tiro será corto y en picada. Cuando vayas a contestar, presiona antes un botón (tu personaje se prapara para el impacto) y oprimelo nuevamente en el momento de recibir la bola para crear un efecto en especial. Si usas la combinación A, A el resultado será un tiro más fuerte y largo. B, B ocasionará un tiro muy corto al que se le llama "clavar la pelota".





### Combinaciones

Por otra parte, la combinación de los botones alternados crea efectos distintos en cada respuesta. Si presionas A y luego B, lograrás un tiro bombeado muy dificil de alcanzar para los oponentes que están cerca de la red. Por otra parte, la combinación B, A resultará en un tiro excesivamente lento que caerá sin fuerza casi junto a la red; muy útil si los contrincantes se encuentran lejos del centro. Si presionas ambos botones, lograrás un tiro muy fuerte que será todo un cañonazo para tus adversarios.



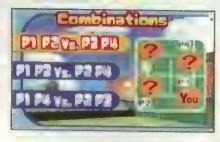
### Poderes especiales

El elemento que hizo famosa y más divertida a la versión de Nintendo GameCube fue la introducción de los poderes defensivos y ofensivos. Estos poderosos movimientos te ayudarán a recuperar una bola imposible de alcanzar, o bien, ejecutar un tiro impresionante difícil de detener. Cada personaje tiene sus poderes especiales, los cuales serán muy familiares para los que disfrutaron de Mario Power Tennis. Ahora los poderes no tienen la misma animación en el GBA, es decir, se ejecutan durante el mismo partido y no en "cinemas" aparte; lo cual hace más dinámico y



# Invita a tus amigos

¿Qué es mejor que disfrutar de un buen título de Nintendo? ¡Claro! ¡jugarlo con tus amigos y familiares! MTPT es compatible con el Game Boy Advance Game Link Cable, el Game Boy Advance Wireless Adapter, y el Game Boy Player. Ponte de acuerdo con tus cuates y organiza la reta de Mario Tennis adondequiera que vayas.





# Ranking



( HEXXY

7.0

Jugué el de GBC y me gustó porque no se dedica exclusivamente a partidos de tenis, sino que tienes la opción de recorrer las instalaciones deportivas e interactuar con otros personajes: justo así es la secuela para el Game Boy Advance, nada más que ahora se agregaron diversos poderes especiales que hacen más intenso el partido. El punto bueno es que tienes distintas actividades y pasarás un grato momento al descubrirlas; lo malo es que dicho momento es muy efímero y puedes llegar a aburrirte mientras elevas tu nivel. Disfrútalo mejor en compañía de tus amigos.



9.0

Hace poco tiempo, tuve la oportunidad de jugar Prince of Tennis para el GBA, y la verdad me gustó mucho, el único problema... que no se distribuyó en América, lo cual me hacía envidiar a los nipones. Pero por fortuna Nintendo salió al rescate y ha desarrollado Mario Tennis para Game Boy Advance, que me hizo olvidar en un instante el juego que les comenté; y ¿por qué?, pues fue debido a su excelente movilidad, que permite mantener un encuentro con la misma dinámica que en el GCN; a esto agrégale el carisma de los personajes, y tendrás como resultado el mejor juego de Tennis para sistemas portátiles.



برز جيبين

9.5

Como siempre, los juegos de deportes no son mi fuerte; pero cuando se trata de una versión extrema, y más si se trata de una de Nintendo, no dudo en checarla, pues la diversión está asegurada. Me pareció genial el gameplay y la movilidad, así como los poderes y todo lo demás; la verdad es que no le hallé puntos malos; es muy recomendable para todos los que gustan de la reta entre cuates; no dejes de jugarlo; te aseguro que no te arrepentirás. Aunque el hecho de tener el toquede RPG puede no gustar mucho a los jugadores casuales, pues implica más tiempo para dedicar a tu cartucho.

1



# NINTENDO DS

### Lacrofie. أحرفاها محملان

**Bowser Stadium** Queda dentro de las tres primeras posiciones en la Bowser Cup.

Grater Field Queda dentro de los tres primeros lugares en la Flower Cup.

Kunga Collsonm Queda dentro de los primeros sitios en la

Mushroom Cup. The Battle Dome Queda dentro de las tres primeras posicio-

nes en la Star Cup.

Para poder activar cualquiera de los siguientes códigos, necesitas antes terminar las tareas abajo mencionadas.

Pewerupe personalization: Acciorator Obtén el trofeo Gold

Powerups personalizados Explosivos Consigue el troteo

Gold Super Striker,

SHIPER

Powerups personalizades: Congelar Gama el troten Gold Tagrician.

Pewerage personalizados: Dia Adquiere el trofeo Gold

Faramedic.

Obtén el troleo Gold Powerups personellizados: Genchas

Veteran.

Compo inclinado Garacia Super Flower Caps

Powerums tellingos Fundada la Super Star Cop-

**Strike perfecte** Conquista in Bower Cup. Porteres débites Garia la Super Bosser Gugs

Equipo esmedal Termina la Bowser Cup.

Pina el acelerador hasta el fondo, porque sólo los mejores conseguiran este bonus.

### المتعلق فالناقل Lacre II

Bowser Cup Termina dentro de los tres primeros luganes de la State Capa

Flower Cun Queda dentro de las tres primeras posicio-

nes en la Mushroom Cup.

Ster Cup Liega en alguno de los tres primeros luga-

res de la Flower Cup.

Super Bowser Cup Termina dentro de los tres primeros sitios.

de la Super Sur Cup.

Super Flower Cup Queda dentro de las tres primeras posicio-

nes en la Super Mushroom Eup.

Super Mustroom Cun Llega en alguno de los tres primeros luga-

res de la Bouner Cup

Super Star Cup Termina dentro de los tres primeros sitios

de la Super Flower Cup.

Para logrado, debes jugar las Cup Battles o Super Cup Battles

### LAURIN المتناوير ملتندل

Bawser rotter Termina minimo en tercer lugar en

la Bowser Cup.

Bronze Paramedic Trophy Golpea a otros jugadores 250 veces

en las Cup Battles.

Brouse Sniper Traphy Anora 75 goles en Cup Battles.

Eronge Super Striker Trootsy Realiza 25 Super Strikes en las Cup

Barrles.

Brouze Factician Traphy Logra un pase perfecto 75 veces en

Cup Barries.

Branze Veteran Trophy Juega 25 encuentros en Cup Bartles Florus: Tropits:

Termina minimo en tercer lugar en

Flower Cup.

Gold Paramedic Tropley Golpea a otros jugadores 1000 veces

en las Cup Battles.

**Bold Sniper Treein** Anota 300 goles en Cup Bartles:

Gold Saper Striker Trophy Realiza 100 Super Strikes en las

Cup Battles.

and Tactician Tropby Logra un pase perfecto 300 veces en

las Cup Barrles.

**Cold Hotorox Treaty** Juega 100 encuentros en las

Cup Battles.

Termina minimo en tercer lugar en Muchroom Trophy

la Mushroom Cup.

**Silver Paramedic Treple** Golpen a otros jugadores 500 vecas

en las Cop Bardes. Silver Sniper Trepity Anora 150 goles en Cup Battles...

Eliver Super Striker Traping Realiza 50 Super Strikes en las

Cup Battles,

Super facuoisa frontiy Logra un pase perfecto 150 veces en

las Cup Barrles.

Silver Votoron Traphy juega 50 encuentros en los

Cup Bankes

BOOK TOWNS Termina minimo en tercer kagar en

la Star Cup.

Somer Rowser Fronty Llega dentro de los tres primeros

hueares de la Super Bowser Cup

Super Flower Troping Quada denuro de los tres primeros

Sumer Star Trooply

lugares de la Super Flower Cup Super Mushroom Trouby

Llega dentro de los tres primeros lugares de la Super Mushroom Cup

Termina minimo en tercer lugar en

la Super Star Cop



### NINTENDO GAME CUBE

Para obtener personajes y escenarios distintos para el modo multiplayer.

### Perincales y giveles | PANIS PROPRIETAS

Anna e Imp **Nivel Boss Multiplayer Nivel Calacombs** Chely Rat Nive! Complex Multiplayer Nixe! Sead Garden Multiplayer Nivel Reaven Multiplayer Nivel Helinad Multiplayer Nivel Medical Multiplayer Nivel Office Multiplayer Nivel Laid Multiplayer Ratmi y Rabbat livel Storage Multiplayer Nivel Summit Multiplayer **Towel Girl y Bat** 

Reune 30 Host Collectables Colecta 28 Host Collectables Junta 32 Host Collectables Consigue 14 Host Collectables Adquiere 24 Host Collectables Obtén 18 Host Collectables Colecta 26 Host Collectables Junta 12 Host Collectables Consigue 8 Host Collectables Adquiere 2 Host Collectables Obtén 16 Host Collectables Colecta 6 Host Collectables Junta 4 Host Collectables Consigue 20 Host Collectables Adquiere 10 Host Collectables Reune 22 Host Collectables

# Advance wars:Dual

Para activar más modos de juego, cumple los siguientes requisitos: Ches addrerla

### **Money Champion**

Termina "Money" survival course Time Champion 'Completa "Time" survival course Acaba 'Turn' survival course

### Turn Champion

Volks & Reach

Cómo consegutrio

# Mana

Advance Warpager Compralo por i punto cuando insertes. Advance Wars 1 de GBA en tu NDS.

Advance Warnager Al insertar Advance Wars 2 on to NDS puedes comprarlo.

Con Advance Wars 1 en tu NDS pueder conseguirlo.

### Lash's Land Map

Hachi's Land

Inserta Advance Wars 2 en tu NDs y listo.

cómpralo por 1 punto.: Te costará i punto cuando insertes Avance

### Heli's Land

.

Wras 1 en tu NDS.

### Strum's Land Man

Con Advance Wars 2, esse mapa será tuyo

por un punto.

### Para obtener personajes extras, debes lograr le siguiente

### Extra Comp compensations

**Adder** Derrota a Means en End y Normal Campaign,

después por 1000 puntos será tuyo.

Vence a Means en End y Normal Campaign, luego. cómpralo por 1000 puntos.

Grienen Termina con Crystal Calamiry on Normal Campaign, su precio será de 600 puntos.

Hachi Acaba con Means en End y Normal Campaign, luego paga 2000 puntos para obtenerio.

Herris Otra vez termina Means en End y Normal Campaign, la cantidad será de 1000 puntos.

Lavier Termina con Crystal Calamity en Normal Campaign, el costo esta vez son 600 puntos.

Acaba con Means en End y Normal Campaign,

después da 3000 puntos y listo. Kindle

**Junear** 

Sesin

Acaba con Means an End y Normal Campaign, y repárate para derrochar 4000 puntos.

Kool Ura vez más termina Means en Endy Normal Campaign, ahora paga 3500 puntos para obtenerio

Lash De nueva cuenta acaba. Means en Endy Normal Campaign, después paga 1000 puntos.

Holi El mismo procedimiento que el anterior, pero el costo cambiará a 2000 puntos.

> Realiza exactamente lo mismo que para conseguir a Grimm.



### superstar Baseball NINTENDO GAME CUBE

### ni cant orang pen

Dentro de este modo de juego practicas todos los minijuegos al azar, y para obtenerio, primero debes terminar con la dificultad Star en todos los retos.

Una nueva modalidad conocida como Star Dash aparecerá quando completes el Challenge Mode una vez.

Para obtener todos los personajes com los que cuenta el título, debes completar el Challenge Mode con difetentes jugadores. A continuación se dejamos la lista de con quién debes jugar para conseguirlos a todos.

### Januar ila a clegir

**Baby Luigh** Dixie Kong

Hammer Bros

Monty Male **Petey Piranha** 

Toadelte

Personale a seleccionar

Yoshi

Donkey Kong

Bowser

Mario

Wario Peach



### Donkey Kong: Kind of swim GAME BOY ADVANCE

Para conseguir diferentes efectos en el juego, presiona al mismo tiempo en la paritalla de título Arriba, L. A, y B; así entrarás al menú de Password, donde puedes introducir uno de los siguientes códigos.

### Grant.

Panamers 65942922 55860327

35805225

Consigues Attack Battle 3 Obtienes Climbing Race 5

### Extra

**Bubbles (Clu Clu Land)** 

Diddy Mode

King K. Root

Kremling

More Jungle Jam Events

Time Attack

Wrinkly Kong's Ghost

Consigues Obstacle Race 4

Chairm of the lease of the Termina el Diddy mode y

reune las 24 Medallas. Junta las 24 Medallas como Donkey. Obtén 12 Medallas en Jungle Jam.

Consigue 6 Medailas en Jungle Jam.

Un evento por cada set de monedas que tengasa: Termina el título como Donkey Kong una veza Junta 20 Crystal

Coconuts como Donkey Kong.







VIII. DEN PAR AND AND THE CONTROL OF THE PART OF THE P

y responde a una sencilla pregunta. Entre MAS respuestas correctas,

MAS OPORTUNIDADES de : TOTAL

# Includes 8 retro-racing classics!

# MIDWAY ARCADE TREASURES





### La emoción de las correrac de las Arcedios

min and the

### Ocho Arcadiae en tu sale

Gracias a la euforia de lanzar remakes y compendios, ahora podremos gozar de varios juegos clásicos en el GCN, sin necesidad de echarle ni una sola ficha o moneda al sistema. En realidad son ocho títulos, pero como también incluye dos versiones del Super Off Road, podríamos decir que son nueve en total. Los juegos que vienen en MAT3 son: Hydro Thunder, Rush 2049, Offroad Thunder, Rush: The Rock, S.T.U.N. Runner, Badlands, Race Drivin D, Super Off Road y Super Off Road Track Pak.



### ¿Por qué comprer elgo entiguo?

Muchos videojugadores piensan que es mejor comprar un disco de cubo nuevo, a una compilación como ésta. Es muy común encontrarse con este tipo de opiniones, pero nosotros sabemos que los verdaderos conocedores aprecian de manera imparcial todo tipo de títulos, sin importar en qué fecha vieron la luz. Estas recopilaciones de juegos son geniales porque nos permiten completar las colecciones y disfrutar de algunos juegos que dificilmente tendrías de otra manera.



### **Hydro Thunder**

El primer título de MAT3 lleva la velocidad a las aguas turbulentas de Hydro Thunder. Tu objetivo es llegar a la meta antes que los demás participantes; pero es más dificil de lo que te puedes imaginar, pues debes tomar en cuenta que los circuitos llenos de agua no son tan confiables como los de pavimento; el dominio de tu lancha será determinante para navegar entre los oponentes y que ganes cada circuito. En tus recorridos encontrarás Nitros que te darán esa aceleración extra necesaría en las competencias.



### Offroad Thunder

¿Carrado del asfalto? No hay problema; sube a su vehículo con llantas anchas y amortiguadores extremos para competir en Offroad Thunder. Tres modos estarán listos para que demuestres que tienes lo necesario para ser el campeón; en Rally correrás en diversas pistas hasta la meta. Demolition te permite sacar toda tu ira al tratarse de una batalla campal en contra de los demás vehículos; iel que haga más daño será el vencedor! Finalmente, Snag the Flag es similar a Demolition, pero con la diferencia de que





### San Francisco Rush 2049

La serie de San Francisco Rush siempre se ha caracterizado por tener las pistas más alocadas: y véloces de las carreras de autos; y no sólo eso: también contiene muchos atajos y caminos alternos en cada pista, ilos cuales no podemos describir sin usar la palabra espectacular! La versión 2049 es, sin duda, una de las mejores de la saga Rush; y no es para menos, pues incorporamuchas cosas a las competencias; haciéndola todavía más dinámica. Para controlar los saltos sorprendentes que das en las rampas y atajos, cada vehículo trae un par de alas que te permitirán evitar una caída fatal. También cuenta con cosas ocultas para conseguir más pistas, modelos de autos y partes para mejorar el desempeño de los vehículos.

### Rush: The Rock (Alcatraz Edition)

Dos títulos de la serie Rush son mejor que uno; afortunadamente decidieron incluir esta versión, la cual es la actualización de la primera entrega de la saga; ésta tiene la temática de situarse primordialmente en Alcatraz, una de las prisiones más famosas del mundo. Al igual que en el 2049, aquí tendrás varios carros a elegir y muchos atajos y caminos alternos que te ayudarán a conseguir mejores posiciones durante la carrera. Te recomendamos que practiques varias veces en cada una de las pistas; así podrás localizar las entradas a dichas rutas y aprovecharlas mejor.



### S.T.U.D. Runner

Seguramente pensarás que los gráficos de este título se ven muy simples, pero es que en aquel entonces era toda una maravilla ver y vivir este juego. No se trata simplemente de correr en cada pista, sino que también debes dispararle a los vehículos en esta veloz experiencia futurística. Pero ten cuidado, pues el tiempo está en tu contra, así que debes procurar no chocar ni detenerte innecesariamente si deseas continuar con la travesía.



La emoción de las carreras de las Arcadias

### Badlanda

Han pasado 50 años desde el desastre nuclear. El deporte favorito son las carreras entre vehículos armados, y las competencias se llevan a cabo en un peligroso territorio conocido como Badlands. Ahora tenemos un cambio de perspectiva de las carreras comunes y corrientes; en Badlands, la vista es desde arriba, con un gameplay distinto a los juegos anteriores. Tu misión es llegar en la mejor posición posible para conseguir aditamentos y hacer más poderoso tu carro. Recuerda que aqui todo es válido, no hay reglas, no hay caballerosidad; lo único importante es ganar.













### Race Drivin'

Todavia succedamen hin essamentin spar jugikamien Racu Deivia illen hin a siste du Aireachar en sis finego de cimulación en do<u>rade</u> sin se craca tames de amibar pelímeto, latina llegar completo! Al esp lo mán realista posible, terrina que hause los aumbios de velocidad y corrector el carro como di from uncode werded. Amague con recover appeals not au notalidad un MATy, at or may entremolds inventor completer has recorded its over jungo. It derrige acades on in contray debias orgain at camino correcto para poder cantinuar arapsando. Bil vez pur la raro de la mandebrabilidad e por in mello que una de loir que menos llemen la apración del compendie.

### Super Off Road

Tiene un estilo de juego muy similar al de Badlands, pero es significativamente más dinámico y divertido. Aquí debes conducir tu vehículo a través de diversas pistas con muchos obstáculos, rampas, subidas y bajadas. A pesar de la perspectiva, se trata de un sentimiento muy real que hace olvidarte de lo que te rodea por un momento, en lo que tratas de llegar en primer lugar. Mientras mejor sea la posición en la que llegues, mayores fondos obtendrás para ir incrementando las especificaciones de tu auto.



### Super Off Road Track Pak

Básicamente esta es una actualización del Super Off Road: tiene más pistas, un nuevo vehículo a elegir (el Dune Buggy) y más acción. Si te gustó la primera versión, no dejarás de jugar Track Pak, aunque también requerirá de mucha práctica y habilidad; así que no dejes de competir con tus amigos.



### Pere los fens de la uelocidad

Midway Arcade Treasures 3 es una muy buena opción para los que disfrutamos de los títulos de antaño y pasamos mucho tiempo en las Arcadias. Aunque tiene su lado malo. Y es que si no eres muy partidario de los juegos de carreras, simplemente lo dejarás pasar sin pensarlo. De cualquier modo, no debes juzgarlo sino hasta que hayas completado una pista.



# Ranking



### Panteon

A COURT PRINTED AND TOWNS FOR PROPERTY. ota rompilación im qualeros recerdo cuando me frustré hace años con Race Drivin y no lo volvi a jugar sino hasta noy Afortunadamente, solo este y S.T.U.N. Runner son las excepciones, pues todos los demás son muy divertidos. En especial me encantó que incluyeran dos títulos de la serie Rush, pues son los que sigo jugando a la fecha sin cansarme. Pero no digo mas: mejor te reto a que lo juegues y decidas por ti mismo.



### Master

Es increíble cómo con un juego puedes ragresar en el tiempo y recordar tantas cosas; esta compilación de titulos de carreras por parte de Midway es excelente: los ocho juegos elegidos lenen una característica en común: todos son increiblemente divertidos. Y no importa que no conozcas algunas de estas joyas como Super On fload con unos cuantos minutos te bastará para distrutarlo. En resumen, te ouedo decir que este disco es una muy buena compra, sin importar tu edad, te hará pasar ratos de gran emoción.



### Crow

Aquí no hay vuelta de hoja. Este título se hizo

punto de vista me agrado porque se reune

ria del automovilismo. Desde juegos ciásicos como Off Road, nasta lo más contemporaneo como San Francisco Rush. Todos los juegos se disfrutan bastante con el control del GameCube, aunque no presentan mejora en AND THE RESERVE AND THE PARTY AND THE PARTY

algunos juegos de bonus que te hicieran descansar del automovilismo.



¡Deja a todos

. .

fuera de lugar Futbolicon tus conocimientos de

lusca la clave de la melodia que quieres Envia: la ciave de lu TONO al 25888

quieres, agrega un especio y la farmineción según tu modeto TODOS imines Menopónicos

. ho EJEMPLO PARA "ANDEL" EN NOKIA 1100 PANIA (ANDREO DE AL 25888

MOTOPIOLA C361P; V183, V300 BONY- EFIICEBON 7226, 7581, 7300

MOTOROLA T191 C200, T190



0

\$5.00 + but

Antonie 7 chianio

\$43.47 + Nm

CILL ALL Guart H Hard

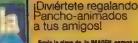
Slobal Nacional

### TOP TEN

Quemandome de amor Ángel Viveme Don (Jalie Speed of sound Munendo lento Seguo el ballador Na na na (Mi dulce niña) 4560880 4560687 4560906 4560672 4560684 4560684 No te apartes de mi

HUEVOIS

Yundie Laura Pauelni Miranda Coldplay Belinda y Moderatto **Yahir** 



Envia la ciave de la MAASEN, agrega un espacio y los diez digitos del teléfono a quien se lo regelas" el 25888 ELEMILO PARA ROSALAN "PARONO ANTRON ENDIA ABRODOS BEISTERIT" AL 25888



**(10)** 

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...

10:310:11:11:

ENVIA la clave de lu TONO al 25888

COUNTY LEER

Busca la clave de la melodia que o ENVIA (la clave de lu TONO el 2588)

TONO
Que pechó, qué pechó,
Que boust **CLAWE** 4560650 Pancho Reggestors

STORY OF STORY

\$ 13 09

### **MUSICA ELECTRÓNICA**

4660892	Angel	Paul Van Dyk
4560893	Protect	DJ Sakin
4560694	Figure letter libered (1)	Continue
4560895	Gonna Make You Sweat	C+C Music Faci
4560896	Lost Witness	7 Colours
4560807	Assirtal	Paul Van Dyk
4560898	Zombie Nation	Kernkraft 400
4560899	Trouble With Coldplay 💭	RWEngle
4560900	What a Feeling	DJ 8060
4560901	Take Control	DJ BOBO
4560902	Together	DJ BOBO
4560903	Al-Right	Jamiroqual

Asereje No me ames Preciosa

Corazón partio

Arnor a medias
Yo quielera ser
Arnes an see arnos O
Por besarte O
Soy rebelde
Sálvame O

Amor del bueno Nuestro amor La camisa negra

Ma pregunto

4660892	Angel	Paul Van Dyk
4560893	Protect	DJ Sakin
4560694	Figure 1978 Books (A)	Class Codes
4560895	Gonna Make You Sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost Witness	7 Colours
4560807	Asserted	Paul Van Dyk
4560898	Zombie Nation	Kernkraft 400
4560899	Trouble With Coldplay (3)	RWEngle
4560900	What a Feeling	DJ 8080
4560901	Take Control	DJ BOBO
4560902	Together	DJ BOBO
4560903	Al-Right	Jamiroqual
		the second district to
	EXITOS EN ESPA	NOL
	EXITOO EN COLM	

### ROCK

4560761	Frijolero	Molotov
4550697	She will be love	Maroon 5
4580699	We will rock you	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4580733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripe
4560888	86	Greenday
4560912	Like a stone	Audioslave
4560913	My own prision	Creed
4580914	One last breath (	Cread

560761	Frijolero	Molotov
550697	She will be love	Maroon 5
580699	We will nock you !!	Queen
560700	Hotel california	The Eagles
580733	We're the champions	Queen
580737	Seven nation army	White Stripe
560888	86	Greenday
560912	Like a stone	Audioslave
560913	My own prision	Creed
1580914	One last breath (5)	Creed

4580914	One last breath	3
TONOS D	E JUEGOS	CIN

4580887	Zelds
4580713	Hislo2
4580714	PacMan
4560715	Mario Bros
4560716	Final Fantasy X
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4580720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider
4560744	Alone in the dark

20Th Century Fox Quiero mover el bote ( Mision imposible 4580703 4580707 4560708 4680711 4560705 StarWars Harry Potter Los loces Adams Batman 4560710 4560712 4560665 4660668

Looney Tunes Friends Bestlejuice Blempre Cola The Simpsons

# Chica sexy Galago Francés Argentino Perro Caballo Péjaro Rana Gallo Váca Borrego Guejolote Burro Tamales Arrego cortinas Merolico Vendedor de metin El gas Pasalo hay tugare Prenso mayor Extra extra Viene viene

**SCOTAS** 

Ahl va el diablo
Pasele marchanta
Offlese a la oritla
Claxon de cambon
Sirena de ambulancia
Trompeta ()
Quu pecho
Quubolex
Italiano
Risa pedorra
Lobito lobito
Chica fresa
Pancho reggaeton
Cigarro chamo
necendedor americano
Pásela brody
Pin... chamaco
Pomada
Punchia calcetin

Punchia calcatin Gue paso oficial Tamales Tel antiguo \$13 Bara bara

\$ 11 00 = 1

4580941

### INTERNACIONALES

4560688	Incomplete
4560689	Hollaback girl 😡
4560690	Don't phunk with my heart
4560691	He wasn't
4560766	Waiting for tonight
4560695	Baby one more time_
4580871	Dragostea din tel 💮
4550693	PIMP
4580842	Be with you
4560896	New York New York 🔘
4560698	California dreamin
4560702	Chiquitita
4560830	Killing me sofity
4580666	Dancing queen
4560859	Millenium
4660854	Save tonight
4560868	Wishing I was there
4560829	Learn to fly

Backstreet Boys Black Eyed Peas
Avril Lavigne
Jennifer López
Britney Spears
O Zone
50 Carrt Enrique Iglesias Frank Sinatra The Mames & Papas ABBA The Fugees ABBA Robble Williams Cherry Eye Natalle Imbrugila Foo Fighters

Shakira y A. Sanz Ketchup Marc Anthony Jennifer López Marc Anthony Alejandro Sanz

Ha-Ash Retk Thalis

Lu

RBD

Reyli

Juanes

Reyli Daddy Yanki

### SE DICE...

Suegra en elemári? y más. Descúbrelo y muérate de la risa

MISIES

Descarga miles de carcajadas

4560015

Envis 4580016 at 25552



### decirle cosses findes a fu chica? Envia 4560820 al 25552

### GALLETA DE LA FORTUNA

4560709 4560972

**PIROPOS** 

filosofia Chir 4560017 ai 25552



# Sorprende a tus amigos con datos curiosos de ciencia, historia, deportes, sto

BOMBAS 4560014 al 25552



496093

Busca la clave de la imagen que quiere. Envia (la clave de lu imagen al 25888



Horario de Atención 10:00 am e 6:00 pm Distrito Federal 5208-74-94 01.800.PANCHOZ

A580057

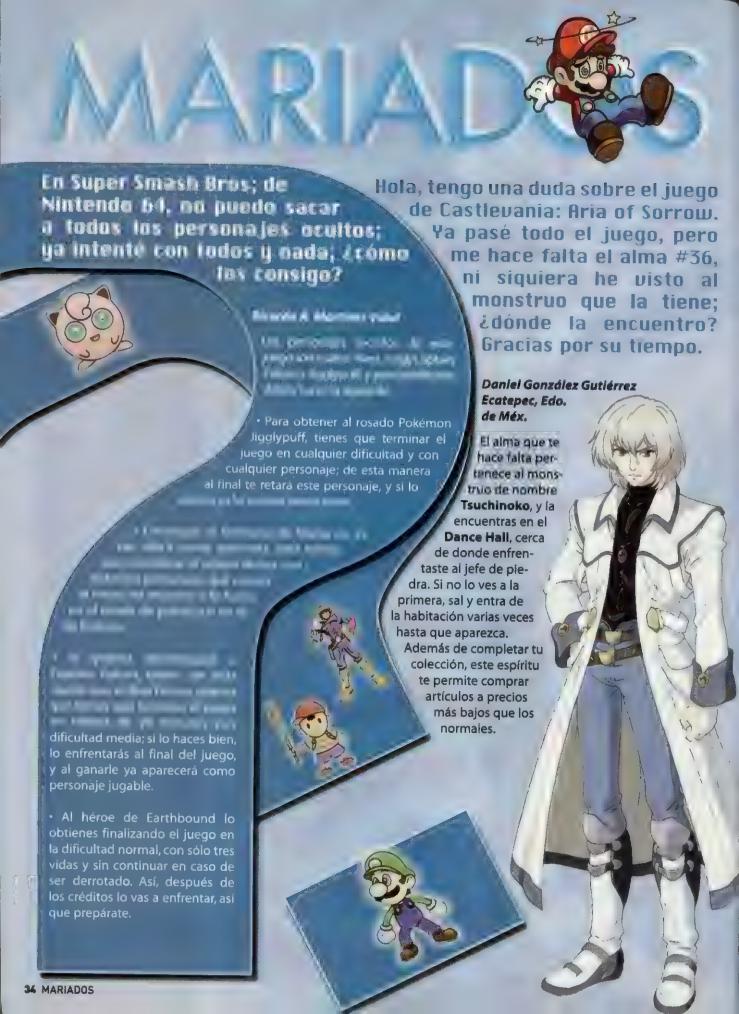
### **GRUPERAS**

4560724 (2001705) (INNOTES) Mesa que más aplauda Una de dos El venão De reversa mami (a) 1 2 3 Golosa Arnor prohibido
La vida es un carnavat
Contra viento y marea
Mi vida eres tu
Quitams ese hombre del contrator
Cumbia torera ASSESSED. 4560732 4560758 4560757

Salare a changeline Spavemente

Ana Bárbara Climax
Climax
Wilfrido Vargas
El Simbolo
El Símbolo
King África Selena Ceile Cruz Intocable Los Temerarios Piler Montenegro Basta Marchia Marchia Minos Kumbia Kings Elvia Crespo

Para descentar imagenes, tomos politorioco y tomos meles en deba tener WAP configuratio comunicamento y el explice debe 2000, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100, 3100,



Soy fiel seguidor de su revista, ya que siempre me ayudan cuando me atoro, pero esta vez, el que requiere de su auxilio es mi papá; el pobre lleva días jugando y no puede sacar la opción para editar su Groove en Capcom VS SNK 2 EO, ¿Le podrían ayudar? Es que ya me desesperó verlo, y no me deja jugar.

#### Christopher Cuenca G. México D.F.

- La opción que le hace falta a tu papá no es difícil de conseguir, pero sí algo confusa; lo que sucede es que debe terminar el juego derrotando a Rugal y Akuma, pero en sus versiones normales, por lo que el chiste es no hacer un gran marcador por que de ser así, al final vas a enfrentarte con las versiones alteradas. Para facilitarte las cosas, elige sólo a personajes de Capcom para vértelas con Rugal, y de SNK para Akuma.
- Y para evitar que tu padre pase más noches en vela, de una vez te decimos que para editar un **Groove** con puntos infinitos, tiene que vencer a todos los peleadores del **survival mode**.



Me gustaría saber cómo obtener a Majin Boo, Yamcha Y Cell en Dragon Ball Z Budokai 2, para Nintendo GameCube; Gracias, espero puedan ayu-

darme.

Luis Conrado • Mexicali, B.C.

 Claro que te ayudamos, Luis. Fíjate que son varios los Boos que puedes obtener en el juego, pero como no mencionas a cual te refieres, te vamos a decir cómo obtener a cada uno, además de Yamcha y de Cell.

• A Majin Boo normal, lo consigues al realizar 1200 puntos dentro de la nave de Babidi; a Super Boo al llegar a los 2400, y a Kid Boo que por cierto es uno de los personajes más fuertes del título, lo consigues al reunir 3600 puntos.

 Para los otros personajes que nos pides, tienes que entrar al Dragon Mode y vencer a personajes específicos; para Yamcha tienes que ganarle a Nappa con Tien, y para Cell debes derrotarlo con Goku.



Esperamos que las dudas que despejamos de estos juegos, te ayuden para avanzar en ellos, y sobre todo para que los disfrutes más. Cualquier problema que tengas en tus títulos favoritos, no dudes en escribirnos, v con mucho austo los resolveremos.



#### Duando las Dosas sa nonen dificiles....

#### Personajos



Monimientes fuera de in hotella And the second s

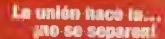




Trace -







a serious named assessment

#### Siente el Juey I

#### Ranking





#### **Crow 7.5**

Con el tiempo hemos visto que los RPG escasean en los sistemas portátiles de Nintendo, pero con las adaptaciones de Final Fantasy inicia la etapa donde todos podremos disfrutar de juegos de calidad —aunque sean remakes-Tombién Nintendo ha evitado que la liama se apague al publicar su serie de M&L que inició en el GBA, y ahora tenemos en el NDS. El gameplay es idéntico al anterior, usando comandos simples para defenderte y atacar. Me gustó el humor y las referencias a otros juegos, así como la intervención de los Baby, pero me desagradó lo pronto que puedes terminar el juego.



#### Master 8.5

Maria & Luigi Partners in Time me gustó mucho por el humor que maneja. Quizá no tenga una historia tan profunda como Metal Gear, pera el nivel de diversión la compensa. El hecho de que hasta la fecha mantengan el mismo sistema para incrementar el daño de los ataques (apretando el botón de ataque en el momento carrecto) había muy bien de Nintendo, ya que quiere decir que los jugadores se han identificado con él. Por otro lado la incursión de los bebés Maria y Luigi en la aventura abre toda una serie de posibilidades para los acertijos, que saguramente te harán pensar un rato además el uso de la pontalla doble es muy bueno.



#### Panteón 7.0

La verdad es que a mi no me gustó tanto Partners in Time, ni tampoco todos los demás RPGs de Mario que salieron después de Super Mario RPG de SNES, pues siento que les faita esa maestria que caracterizó a la aventura del legendario SMRPG. Es un buen juego, pero resulta obvio que quieren seguir aprovechando el sistema de juego. Es como jugar Minish Cap después de Link's Awakening... a pesar de ser bueno, sigue siendo pan con lo mismo. Lo que si se lleva las palmas es ver a Peach de bebé y al pequeño Bowser.



#### Herm y accessmon



#### Palabras finales

Al principio estábamos un tanto renuentes acerca de este juego, pues temíamos que fuera solamente un pretexto para lanzar un título más. Afortunadamente Partners in Time quedó bastante bueno y presenta cosas muy chistosas que le dan ese toque especial que sólo Nintendo puede plasmar en sus juegos. La introducción de los Baby Peach y Baby Bowser resultó de lo más tierna y divertida; aunque seguimos pensando en la inevitable pregunta... ¿sacarán después a Baby Wario y Baby Waluigi?



#### >> instruccionos

1. ve al menu : mensaje " para mender un mensajo 2. Eucribe el código del merrico

Envis el mensale il 22122

4. En unos taquedas racilistas el servicio en lu cal

Dale s "guardar" y... ; ye es tuyel

#### juegazos del mes

Envia JUEGOCL "ced. del juege" al 22122 Ejemplo: JUEGOCL 81633 al 22122 (2 sms per descarge, coele/amo 819.00 > I,V,A;)



#### **Bobby Carrot 3 Evolution 81471**



#### SONIDOS REALES

Envia REALCL "cod, del Real" al 22122 Ejemplo: REALCL 10020 at 22122

**OBJETOS** 19036 modern conectado

10037 telefono

1003 ovejita 10003 ovejita 10039 interferencia en las ondas 10040 timbre puerta 10041 ritmo tambor 10043 campanas

10978 avion

10080 motor bolido de carreras 10082 cadena WC

10082 cadena WC 10083 campanas de boda 10086 cargando pistola 10088 corneta en el futbol 10145 piatos rompiendise 10148 silbido de tetera

¿Sabes qué ica tu nos end didded fanemos + de Consulta www.mov-liteka com pera saber el tenamos at tuyo

#### top + novedades

#### CHICOSIY CHICAS mispidias lanyia CHATC 101 4424 chatea has amiges y muche mas

#### SUPERTOP RINGTONES

TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL at 22122

#### bi tu cel es MONSFONICS envis

#### Ejem., TONOCL 20310 nokia al 22122 81 tu cei es POLIFONICO envis Envis POLICI. "cod.melodis" el 2212

#### Ejemplo POLICL 20310 al 22122 20924 Amor a medias Ha Ash 20924 Amor a medias Ha Ash 20925 Map pregunto por que Belanova 20935 Balla esta cumbia Selena y Kumbia Riog 20936 Lonely Akon 20930 Lonely Akon 20930 Lonely Akon 20931 Lonely Akon 20931 Labout us Tatu 20931 Jatatraan New order 20940 The importance of being Casia

#### CINE Y TV

C Superpoderosas Titanic

10789 Harry Potter 10789 Harry Potter 10061 Pinky y cerebro 10193 Starwars 10196 cazafantaemas 10206 Pejaro Loco 10614 Smellyllie Therne TV 10092 Frienda

72 How soon is now Embrujadas thems TV 33 Los simpsons 12 expressis 32 Silbido Kill Bill

0905 Shaft theme 0906 Wallace and Growlin BSO 000

#### all time hits ± top DANCE

459 Yesh Usher
859 Popoom Crazy frog
399 Dragostes din tel O-zone
8595 Do ya think I'm sexy Rod Ste
312 Yraffic DJ Tiesto
248 Hotel california Engles

246 Hotel california Eagles
844 Memme mila Abbe
883 Back to basic Shapeshifters
883 Back to basic Shapeshifters
8737 Hotlaback girls Gwen Stephani
885 Hey ya Outkast

0783 Dork Re Black eyed peee
0786 Have a cice day Bon Jovi
0520 Toy Solders Eminem
0442 Hey mams Black eyed pees
0624 Unfitted Simple plan
0625 Dare Gertilaz
0685 It will be burning Sean Peut
0685 It will be burning Sean Peut
0695 Brack Robbie Williams
0624 Topping Robbie Williams
0624 Donk Speak No Doubt
05084 Toke Strinny Spears
05515 Fly Hillary Duff
05018 Guilty The Reasmus
0556 Masing Evanesence
0488 American ideat Green day
0642 Bed day Daniel Powter
06962 Bed day Daniel Powter
06962 Hung up Madonna
06872 Getaway Texas

#### AMBIGMOSEMUSYEMENT

Envir ANIMAGL Goods confine clong el 22022 Ejamplos ANIMAGL 99276 el 22322 (51300 1174



90001

90528



90017



90136

90543

TOD LATINO T MEXICANO

top LISTAS MUNDIALES



90193

90546

















70210



71620

72830



70362

72136



70890

71978





71026

Envis IMAGENCL

"cod. Imagen elegida" al 22122

Ejemplo: IMAGENCL 71203 at 22122

\$13.00























72050









































Amount is a component to act of the Late o



MARIO PARTY 7



Mucha gente que nunca ha jugado algún título de Mario Party, piensa que una séptima parte es ya una exageración y un abuso por parte de Nintendo; pero los que hemos pasado días enteros con nuestros amigos, planeando estrategias para quedarnos con la mayor cantidad de estrellas o formando alianzas que luego traicionamos, sabemos que la diversión que aporta este juego es única. MP7 es sin duda el mejor juego de la serie desde que apareciera en el Nintendo 64; utiliza varias características de sus secuelas, combinándolas de tal manera que vuelve superentretenido al título, pero sin duda lo más especial es la posibilidad que nos brinda de jugar ocho personas al mismo tiempo.



#### Crucero de diversión

Todos los amigos de Mario han recibido una invitación de parte de Toadsworth para asistir a un relajante viaje por crucero, que les quite por unos dias el estrés de sus problemas cotidianos... lo que no saben es que este paseo les va a traer un conflicto peor. Lo que pasó es que al mandar las invitaciones, dejaron fuera a un personaje muy importante del reino: al mismisimo Bowser; entonces, como ya te imaginarás hirieron el orgullo del rey de los Koopas, y no se iba a quedar cruzado de brazos, y junto con todos sus aliados ha encontrado la forma de unirse al viaje, pero obviamente no tiene los mismos planes de diversión que los demás, e intentará de mil y una formas arruinarles su estadía en el barro.



#### Una megafiesta

Como te podrás dar cuenta, la historia no es muy emocionante que digamos, pero en este tipo de juegos pasa a segundo término, ya que lo importante es el gameplay que nos ofrezca, el cual, por cierto, es excelente; limaginate! ocho personas compitiendo al mismo tiempo; si ya se ponía de lujo con cuatro ahora va a ser la locura. Lo mejor de todo, es que no necesitas tener dos GameCube conectados en LAN, y es que gracias a la interface del título, con un solo control podrán participar dos jugadores. Lo anterior da pauta a que se generen varias combinaciones, por decir algo, pueden jugar en equipos o individualmente; si eligen esta última opción, los minijuegos se realizarán en dos grupos de cuatro jugadores cada uno.

#### Brinca lo cuerdita

Por variedad nadie se va a poder quejar, ya que contamos con 86 minijuegos especialmente diseñados para esta versión, los cuales déjennos decirles, ahora son no sólo más divertidos, sino incluso más "competitivos", es decir, que vas a tener que estar más concentrado para quedar en un buen puesto; recuerda que de esto depende una estrella al final de la contienda. Los tableros también son nuevos, y ahora tienen una estructura mejor; olvídate de esas veces en las que dabas vueltas sin un destino: ahora debido a su diseño y a la colocación de las tiendas y eventos, tendrás que pensar un plan para desviar a tus oponentes de tu ruta.



#### ¡Felicidades!

Estamos ante el mejor Mario Party de la saga; se han corregido muchos aspectos de sus precuelas, además de que se han agregado nuevas ideas para los minijuegos, y por si fuera poco el uso del micrófono ahora resulta más divertido que sólo decir un par de palabras en inglés; nosotros hemos pasado grandes momentos con Mario Party 7, y no dudamos en extenderte la invitación a la fiesta; créenos que no te arrepentirás. Si piensas que sólo en Mario Kart hay violencia... no has jugado MP.



Al revisar este título, creímos que nos íbamos a encontrar con otro de los cientos de clones que existen de Mario Kart, y más tomando



en cuenta que dos personajes pueden estar en el mismo vehículo al mismo tiempo, pero no es así. Los programadores han querido hacer algo diferente, y más que un juego de carreras, nos traen uno de aventuras; así es; para que te des una mejor idea, el título es más o menos al estilo de Diddy Kong Racing para Nintendo 64 que Rare diseñara hace algunos años. Pero el que sea distinto a la franquicia automovilistica del plomero, no quiere decir que sea un buen juego, ¿o si?



#### Mezclando conceptos

Como en cualquier juego de aventuras, existen diversos mundos que tienes que visitar para completar tu misión, pero aquí lo interesante viene en que no sólo los vas a recorrer a pie, sino también con la ayuda de algunos autos. En cada nivel vas a tener diferentes objetivos que cumplir, como por ejemplo, reunir cierta cantidad de objetos o buscar a alguna persona; pero contrario a lo que piensas, no son nada dificiles de cumplir, y de hecho sirven como relajación de la parte central: las carreras. Al principio tu "nave" no será tan veloz ni tendrá utilidades secundarias, pero al ir avanzando, desbloquearás varias cualidades.



#### ¡Escoge a tu pareja para las carreras!

Como te comentábamos arriba, tu auto puede recibir varios tipos de mejoras, que más que un lujo, son de vital importancia para que cumplas tus objetivos. Por decir algo, puedes



conseguir partes que harán que tu vehículo vuele o que resista los impactos de varios tipos de armas. Pero lo mejor viene en que algunos personajes se unirán a tus ideales a lo largo de la historia, y tendrás que llevarlos en la parte trasera de tu bólido; pero no creas que el paseo será de gratis, no, cada uno de ellos le dará un toque peculiar a tu ataque, como misiles o metralletas, y depende de tu estilo de juego y de las circunstancias, tu decisión respecto al personaje que te acom-

Buenos efectos, pero... Visualmente no destaca mucho, aunque tiene algunos detalles en cuanto a iluminación, la mayoría de texturas se ven algo borrosas, y en todos los modelos, tanto de personajes como de objetos, se nota mucha falta de trabajo, todo se ve muy "cuadrado", o sea, sabemos que los gráficos no hacen al juego, pero también que el poder el GCN da para mucho más. La música es adecuada para el género, sólo eso, no es mala, pero tampoco vas a querer conseguir el soundtrack. En pocas palabras, es un juego "plano" en el aspecto técnico; ojalá que en futuros proyectos se ponga mayor atención a estos puntos.

#### Por fin, ¿es bueno o malo?

Si dejamos a un lado lo gráfico, la verdad el título es bueno; debido a la variedad de escenas no te aburres del modo de historia en un buen rato, y menos si intentas varios tipos de combinaciones para tu vehículo. La opción para cuatro jugadores simultáneos es el mayor aporte replay value del juego, y ocasionará que pases varias tardes junto a tus amigos. El único problema que le vemos, y no sólo a CCTR sino a todos los títulos de Karts, es que existe Mario Kart Double Dash!! y si tienes este último, como que adquirir otro no es muy buena inversión.





#### SNOWBOARD KIDS DS





Cuando uno voltea hacia atrás y busca los mejores juegos de carreras para el Nintendo 64, sólo vemos un nombre Mario Kart 64, que sin dudas causó una revolución del género; pero también es cierto que existieron juegos muy buenos que no destacaron quizá por su poco peso en cuanto al nombre, caso concreto el de Snowboard Kids. La verdad era muy divertido, y el diseño de sus personajes tan



peculiar, aunado a la estructura de las pistas en la nieve, lo volvía bastante adictivo. Pues bien, Atlus se ha dado cuenta de que esa franquicia aún tiene una oportunidad en la industria, y ha decidido que la consola en la que pondrá todas sus esperanzas es el Nintendo DS, así que veamos qué nos depara el destino con este título.

#### A subir la montaña

Tienes varios modos de juegos para un jugador, el típico de historia, donde sólo debes llegar en primer lugar, mientras evitas los golpes que tus adversarios te manden; porque, eso si, debemos mencionarlo, el gameplay es muy parecido a Mario Kart. Además tienes una opción, donde debes cumplir con ciertos objetivos, haciendo piruetas, las cuales al final te van a dar una calificación, y de acuerdo con lo bien que lo hayas hecho, vas a poder obtener diferentes items, que harán más entretenidas tus carreras. De estos dos modos, el mejor es el segundo, ya que el de historia, a pesar de ser el principal, sentimos que carece de trama, como que está muy plano, no te emociona ni tantito, pero bueno, eso se arregla fácilmente; ¿cómo? Sigue leyendo.



#### Diferentes tipos de rutas

Las pistas son tal vez el elemento más importante de un juego del género, y en Snowboard Kids no tendremos quejas al respecto. Todos los recorridos están muy bien elaborados, desde los primeros hasta los últimos, ofreciéndonos siempre la posibilidad de realizar atajos o por lo menos pequeñas variaciones en nuestras trayectorias para aventajar a nuestros oponentes. La sensación de velocidad está muy bien lograda, y el efecto de aire alrededor del personaje aumenta la emoción cuando compites con tus amigos, y logra que te concentres en tu descenso. La música es buena, pero muy repetitiva, es decir, que aunque tiene buenos ritmos, pareciera que siempre estás escuchando la misma melodía, pero lo consideramos un defecto menor, nada de tomarse en cuenta.





#### Multiplica la diversión

Como decíamos anteriormente, el juego en su fase principal puede resultar algo aburrido, pero se compensa con el excelente modo multiplayer que nos ofrece, hasta ocho jugadores con una sola tarjeta. Las competencias se ponen buenisimas, ya que debido a la variedad de artículos que tienes para atacar como para defenderte, da pauta a varias situaciones graciosas, y lo mejor de todo, es que aunque estés en último lugar, siempre habrá una esperanza para ganar. Tu tabla se controla de manera muy sencilla, y con sólo mover el pad en el momento adecuado, podrás dar curvas cerradas sin necesidad de presionar el botón R, lo que te ayuda bastante, porque de este modo casi no pierdes velocidad.



#### ¡La meta por fin!

El resurgimiento de esta serie fue muy bueno, pero sentimos que pudo quedar mucho mejor, sobre todo en cuanto al modo para un jugador; digamos que le faltó un poco de desafio. Aun así, te lo recomendamos, resulta muy divertido jugarlo entre ocho personas, ideal para llevártelo a la escuela. Sería tal vez la mejor opción de carreras en el Nintendo DS de no existir Mario Kart DS; ese es su único problema real, y al que esta vez espera enfrentar más dignamente que en la generación de 64 bits.







tino de los iconos más famosos del mundo de \_\_\_\_

\_\_\_

#### Unaser, rey de las Kaapas Su nombre completo vendria siendo Borres Koopa en América, aunque en el Lejano-Oriente de le conoce como Koopa. En am principio se la consideraba una tortuga, persi desde hace años ha sido clasificado comos un dinosaurio; y as el enemigo principal de Mario, can quien he senido enfrentamientos deade el legendario Nintendo Entertainment System, en el título Super Mario Bros. Stj. meta principal es socuestrar a la princesa Pench, aunque no se sahe esalt es as motivo; real. En varias ocasiones lo he logrado, perosur plance ciompre han sido fractados por Mario y sus compañerosa

#### (Ememiga a amiga?

Apearde seral némesis del plomero, en un pas de ocasiones han tenido que trabajar juntos para enfrentar a una amenaza común; tal es el caso de Super Mario RPG para el SNES, un donde Bowner decide unime al equipo de Miario para poder recuperar su castillo de manos del invasor Smithy. Bowser ha sido um pandonaje muy feccuento un las serios de otros géneros como Mario Kart, Mario Tennis, Mario Baseball, etc. Su enorme fuerza lo hace una elección muy buena y es favorito de muchos jugadores; inclusive resulta un gran oponente en el afamado Super Smash Bros. Melee, de GCN.

#### lla psutre modela

En Super Mario Bran 3, para NES, taivimos la opercuratine de conocer a nos siste hijos: Iggy Koopis, Ludwig Von Koope, Lemmy Koope, Roy Koope, Morton Koope, Wendy O. Koope y Larry Koope, quienas tienen basados sus nombres en algunos cancanas y compositores famesos. En SuperMario Sunahine, para GCN; conocirpos al octavo de sus hijos, Bowser Je, a quien sus padre le dijo que la princem Panch em mi madre. A partir de une monsuras, Bossur Je, ha nido uno de los compañeros rado escanças a Movemer, adas sada que manetace bijos, quienas han tenido apáriciones miches fractionistic



#### Howser superestrella

Siendo el enemigo principal de Mario, lo ha acompañado a la pantalla chica un la serie illievinia. The Super Mario Bros. Super Showl 7. s la grande en la película de Super Mario Beos., en donde le llaman King Koopa y no Bowsen.

Unas de las apariciones más memorables: de este personaje han sido en Super Mario. Bees, (NES), donde to conocimos per primers tests on Super Mesio Beast 5 (NES): tuno una aperiencia más realista y terrorifica. da cual ha mantenido desde entonces. Em-Super Marie RPG (SNES), conocimes is: gue em tuner al poderoso-Bowese de aliado; y en Super Mario 64, pudimos experimentas lo que em la fueran de eme dinocuurio en 3D; ily vaya 4620 erii impresionante enfrantario por primera vez



Hemos llegado al final, al menos haya gustado el regreso de los CN

## STELLO ON THE HEDGEHOR

Cuando salió Sonic Adventure 2 para Nintendo GameCube, nadie se imaginaba que uno de los personajes creados en exclusiva para esa versión cobraría tanta popularidad en tan poco tiempo; nos estamos refiriendo a Shadow, el erizo némesis de Sonic. Todos quedaron asombrados con la personalidad tan misteriosa de este nuevo personaje, y después, para Sonic Heroes, volvió a aparecer, esta vez como líder del equipo Chaotix, presentándonos otra nueva faceta de Shadow, dejando ver, al mismo tiempo, que el pasado de este personaje ocultaba algo, pero nunca se mencionaba nada a fondo; es por eso que para explicarlo como se merece, el Sonic Team decidió realizar un juego totalmente nuevo, donde el protagonista fuera Shadow, y así fue como surgió este proyecto, que tiene ya desde ahora la

Comparison Stayes

Description Stayes

Cate graphic Healthin

Christic continue Event graph.

Important areas: 14

#### ELIGE TU DESTIDO: ¿LA LUZ O LA SOMBRA?

#### Mejor oo oo babiera leventedo...

Imagina que un dia despiertas y que no tienes idea de quién eres o a qué te dedicas: es mas, ni siquiera reconoces a tus familiares: sería un caos absoluto, y más



etiqueta de éxito; veamos si así ocurre.



tomando en cuenta que no podrias distinguir la maldad del bien, ya que tu conciencia no tiene registrados tales conceptos. Lo que te acabamos de contar es justamente lo que le sucede a Shadow al principio del título; pero a esto agrégale que apenas está como que asimilando que su memoria se borró, y en eso una flotilla de naves alienígenas va llegando al planeta, destruyendo todo; peor que una pesadilla, ¿verdad? ¿Y qué crees?; que todavia se complica la situación, ya que el monarca de estos seres. un tal Black Doom, quiere lavarte el cerebro para que lo ayudes en sus planes de conquistar la Tierra.

Y pues ahora como es tógico, vas a tener que enfrentarte a Black Doom pam salvar al planeia y ya., ¡No, como creen, no es cierto! Pues en eso radica lo especial de este título, y es que tima decidir de qué lado te vas, el utilizas todas timabilidades para ayudar a la humanidad, o para entregaria en "bandeje de piata" a los aliens. El Sonic Team desde un principio quería hacer algo diferente con este juego, y es que a pesar de que pertenece a la sene de Sonic, querían que la historia faiera más oscura y con giros inesperados, pero que al mismo tiempo fuera apto para todas las edades, propósito que lograren a la perfección.



#### Examine trules les postificades

Para continuar con la elaborada historia de Shadow the Hedgehog, te podemos decir que tus decisiones no tienen por qué ser definitivas, es decir, si al principio le diste la espalda a la Tierra porque te querías desquitar de que tu novia te dejó, y después quieres rectificar el camino, no hay ningún problema, puedes hacerlo; y de hecho, si lo haces constantemente, vas a conocer más detalles de la personalidad de Shadow. Ahora bien, algo que es importante mencionar es que todas las decisiones que tomes van a cambiar el final, pero no creas que es tan fácil predecirlo, o sca, que si al final eres bueno es un final distinto de si eres malo; de los cambios que hayas hecho dependerá el desenlace de la trama.





#### Súbete a mi moto



Para darie variedad al asunto, en muchos niveles vas a utilizar vehículos para completar ciertos objetivos, como jeeps, autos, motos y hasta algunos aéreos como desilzadores. Lo anterior logra que los escenarios sean más complicados; pero no lo decimos por el nivel de dificultad, sino por el diseño, es decir, están elaborados de tal forma que debas pensar un poco antes de tomar alguna decisión sobre cómo avanzar. Hablando de los stages, están ambientados de maneras muy futuristas, con un buen trabajo de fuentes de luz, que harán que fu experiencia de lugo sea más satisfactoria.



#### No sólo corriendo te puedes salvar

Mucha genie crein que Shadew de Hedgehog los a sur "pan con lo mismo", y que sería como manejar a un Sonte negro. Hero por fortuna no es listil, y de distruta como algo totalmente nuevo. No lo podiemos negar, le velocidad sigue siendo clave sara el decerrollo de la aventura, pero no como en Sonte Adventure, ya que para empezar, en muchas uncenes la anción es pausada; vue a tener que medir tus saltos o explorar tu entorno hasta encontrar una vue adecuada para continuar. Otro extra que te facilidad mucho las utenes, es que ahore puedes utilizar disentes tipos de arman, desde pequeñas pistoles hasta ametralladoras, e incluso lanzagranadas.





timo de la armas fue una gran idea, porque le tiende misper arción a los nivelas; por ejempla, havenas en donde tienes que recorrer una carrettera a toda velocidad, pero en variot tramos de la misma te van a estas esperando molestos enemigos; y como estarte deteniendo cada cinco pasos para eliminarlos como que no en muy cómodo que digamos, lo que hay que hacer en estas situaciones es disparar al mismo tiempo que corres. No tienes idea de lo divertido y emocionante que es, pero eso la deber escular muy bien el ángulo de tue impactos, porque debido e la velocidad que lievas, se desvian bastante.



#### Nadie se queda sin jugar

Como un extra muje especial, di tivalo duenta mini una opción multiphymy y la considerame fica porque es muy dificil que en la actualidad, pon la estigan del mercado, los programadores todavia se tame molestia de diseñar esta macialidad en un prego de aventuras; y lo moje; un que sir unit becha neda por "hacerle". Its entry divertida, piera different les, alganos basados en las que ascalarena se el a de historia y otros que tiblo venemos aqui. Il unione de las competencias sei a explorer diction la vez que recolestamos gemas de colores. Cuando el tiempo se termine, el que tenge más, por la el ganador; pero la vardadam diversión radii les que durante la búsqueda, podemos noipear a los demás para quitarles sus genna o para simplemante dismi nuirles su riqueza.





#### Un mundh Olemode Orez

Se nota de inmediato que este es un juego de última generación, todos los modelos estan muy bien diseñados; quiza solo en el primer nivel no se note tanto detalle, pero como sirve de introducción al sistema de control, no hay mayor problema. El motor gráfico es casi perfecto, ya que a nuestro parecer, las escenas de velocidad, que son pleza fundamental en la saga, han sido exageradas un poco, ocasionando que a menudo, cuando corres, las animaciones se corten o se vean borrosas. No te preocupes: no es nada del otro mundo y se puede jugar bien, sólo que esto no habia pasado antes, por lo que este ligero problema se



pudo haber corregido. En cuanto a
la música no tenemos queja: es muy
"movida", queda
muy acorde con el
estilo de juego y no
es nada repetitiva.

Un elemento que mo flamo poderosamente la atención son las columnas que eparecen en elgunos iscenarios, están formadas por cabezas que resultan muy parecidas e las olmecas. No puedo dacir que sen idénticas o que los programadores se basaron en allas, pero une imagen dice más que mil palabros Estas cobezas fueron talladas por los olmecas que fue una civilización que se desarralló en le que ahera es Verecrue y Jabasce, en la Repúblico Mexicana, por al año 1200 antes de Cristo, y es considerada como la madre de las culturos mesoamericanas.



#### <u>Lanaca el tado ascura de la velocidad</u>

Todo parece indicar que esta será la última aparición de la franquicia en las consolas actuales, lo que debe poner un poco tristes a los fans, debido a que para cerrar con broche de oro, hubieran preferido que la aventura la protagonizara Sonic; pero debemos decir que fue una gran idea el darle esta oportunidad a Shadow, principalmente por dos motivos: el primero es que le dan "descanso" a su estrella y so sobreexplotan la imagen; y segundo y más importante es que están intentando darle su crédito a

Shadow, que como ya lo mencionamos, se lo había ganado a pulso, creando así una nueva subserie que seguramente vezemos en esplendos la siguiente generación. En conclusión, Shadow the Hedgehog es unmuy buen juego, cuya principal vismul la encontramos en la historia.



#### Ranking



7.5

Este título era de los que más esperaba debido a todos los comentarios positivos que se realizaron acerca de él, pero debo decir que no fue del todo lo que esperaba. La historia es muy buena; de hecho yo diría que lo mejor, y técnicamente es espectacular; pero en el gamepiay quedó a deber. No es que sea malo, pero el dar tantas vueltas por loops al correr, llega a volverse un poco monótono, y aunque hay momentos en los que también debes explorar los territorlos, como que la "espinita" sique ahí. Con lo anterior, no estoy diciendo que el juego sea terrible, porque no lo es, pero sí pudo quedar mejor y más con la experiencia del equipo creador.



7.0

La Idea, como se planteó en un principio, fue interesante: pero ahora que tenemos la oportunidad de checarlo más a detalle, me doy cuenta de que sigue siendo el mismo concepto con un skin diferente. Shadow es un personaje que refresca la serie, sí, muy cierto, pero siento que Sega debió enfocarse en darle un nuevo estilo de juego que aprovechara el aspecto sombrio del puercoespín y no caer en la monotonía de Sonic. Agrega nuevas opciones como el uso de armas y vehículos, pero en general no tiene mucho que ofrecer y la cámara no te ayuda mucho cuando vas a grandes velocidades.

#### **Pantagn**

*B.5* 

Tengo que diferir de la opinión de mis colegas; sé que hubiera sido una buena idea que **Shadow** tuviera su propio gamepiay distinto a **Sonic**, pero recordemos que es el alter-ego de **Sonic**, por lo que se supone que son igualitos. Así que dejando esto a un lado y viendo objetivamente el juego, es una genial opción para los que gustan de la serie del erizo azui. Por otra parte, sí resulta un poco monótono y repetitivo -como todos los **Sonics**-, y por lo menos a mí me aburre después de un rato. Es muy bueno, pero sólo para fans.





SEATTUE, E.U.A. - 7:36 AM. surs raza de cuité es cast tan aptroduble come le languardes hugas.



NUEVA YORK, E.U.A. - 10136 AM A 2,800: milas de distancia, alguien se aproxima rápidamente.

# TO STREET TO THE STREET TO THE

Mientras el mundo espera por la conexión Wi-Fi de Nintendo, cientos de beta testers (incluyen o miembros de NP) realizan una prueba de manejo a través del primer servicio de redes de la compañía. Por Andy Myers

CONFECTION



4:36 PM

RANKFURT, ALEMANIA -

En otro continente, otro corredor se alista para la acción.



KYOTO, JAPÓN = 11:36 PM Ella disfruta de Mario Kart desde el otro lado del mundo.

En agosto, Nintendo llamó a sus empleados de todo el mundo para ayudar a la compañía a probar un producto que marcará una nueva era en los videojuegos: la conexión Wi-Fi. Ansiosos de unirse a lared de juegos de Nintendo más de dos meses antes que el resto del mundo, parte del staff de Nintendo Power, y yo incluido, nos preparamos para la carrera. En ese tiempo,

Nintendo no dijo mucho de las 
rapecificaciones, así que no 
teníamos idea de qué 
podíamos esperar. Algunos de 
nosotros estábamos emocionados, mientras otros permanecian escépticos. Pero 
estabamos ansiosos de descubririo por nosotros mismos. 
Y lo hicimos. Pusimos a prueba la conexión Wi-Fi de 
Nintendo al jugar tres de los 
próximos títulos (Tony

Hawk's American Sk&land,
Mario Kort y Animal
Crossing) junto con el resto de
la comunidad de beta-testers.
Además, platicamos con varios de los jugadores clave,
para tener una visión más
completa del servicio. Si tienes
dudas sobre la conexión Wi-Fi,
checa el siguiente artículo,
donde te platicaré sobre los
detalles de esta nueva forma
de vivir los videojuegos.

#### Preparando el lanzamiento

Habiendo crecido en una rigurosa dieta de Nintendo como muchos otros de mi edad, siempre me pareció curloso que la companía se quedara la mayor parte fuera del negocio de los juegos en línea. A través de la historia de los videojuegos, Nintendo ha estado a la vanguardia de la industria, cambiando la forma en la que vivinos los juegos. The Legend of Zelda (NES), Mario Kart (SNES) y super starle 64 (No.4) sen sólo algunos ejemplos de los títulos que han puesto nuevos estándares o creado nuevas categorías. ¿Por que Nintendo no habrá hecho lo mismo en el mercado un linea desde hace tiempo? Antes de saltar precipitadamente hacia el servicio de conexión Wi-Fi de Nintendo, me embarqué en una misión para: responder esa incógnita. Mi investigación me con dujo a Darren Smith, un empleado de Nintendo y gerente de Producto de la conexión Wi-Fi de Nintendo. (Smith ha trabajado en numerosos programas en línea para Nintendo, incluso desde los tiempos del NES.) Su respuesta fue simple: "La modalidad de juego en redes ha estado presente por mucho tiempo, pero no habíamos encontrado

#### "Wi-Fi abre las posibilidades [de jugar en línea] para mucha gente, porque es mucho más fácil."

 Darren Smith Nintendo of America

> el punto adecuado para entrar en el mercado. Wi-Fi abre las posibilidades (de jugar en línea) para mucha gente, porque es mucho más fácil." En la primera fase, pusimos la afirmación de Darren a prueba al conectar nuestro Nintendo DS via Wi-Fi en los routers inalámbricos de nuestras casas. Equipé: mi router con un firmware actualizado, y utilizando un cartucho de prueba que me dio Nintendo, intenté conectar mi DS a internet por primera vez. Tai. como dijo Smith, no hubo problema. El cartucho corrió automáticamente una serie de pruebas sin contratiempos. No tengo aún un juego Wi-Fi para probar, pero viendo los números e información que aparecían en el DS, me quedé pensando sobre las posiblidades del futuro.



P: ¿Qué pasa si quiero jugar algún titulo en la conteción Wi-Fi, pero no poseo un router inalámbrico?

R: Puedes hacerio usando ciertos Wi-Fi hotspots, incluyendo hotspots proporcionados por Wayport, en más de 6,000 McDonald's de E.UA.

#### Personalidad en linea

Nintendo sabe que se necesitará más de una conexión fácil para atraer a los jugadores. Serán los Juegos y las cualidades en línea le que harán el éxito de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Tres titulos estarán disponibles cuando se libere el servirio: Tony Hawk's American Skaland (THAS). Mario Kart DS y Animal Crossing: Wild World. Cada uno tiene sus propias características Wi-Fi, pero los tres te dan la oportunidad de estableçer una identidad en linea, lo que fue mi primer tarea. cuando chequé la tarjeta del juego THAS para la rase dos de la prueba. Editar a tu personaje en THAS es una gran emoción cuando sabes que todo el mundo verá tu creación. Yo elegí una máscara de luchador para mantener cierto nivel de anonimato, y pinté mi cuerpo con un 1-Up Mushroom para darie algo de personalidad.



Durante la parte de Hawk de la conexión Wi-Fi de Nintendo, jugadores de todas partes de Norteamérica compitieron unos con otros usando varios de los modos de juego head-to-head. Inverti la mayor parte de mi tiempo en linea jugando contra extraños usando el Automatch function. el gameplay de THAS que es muy similar al de los juegos de consola, así que mi experiencia en la franquicia fue útil. Pero mis habilidades fueron probadas cuando me tocó intentar suerte con un veterano del juego (supuse que era un miembro del staff de Vicarious Visions). No importó que no ganara; el solo hecho de experimentar el servicio y competir contra extraños vía DS fue emocionante.



THAS usa muy bien la conexión Wi-Fi de Nintendo, pero no fue sino hasta que jugué Mario Kart OS cuando noté lo maravilloso del poder del servicio. La primera vez que conecté Mario Kart. competí contra empleados de Nintendo de Europa y Japón. Aquí no necesitas de ningún lenguaje: nada más disfrutas el juego con los demás. Si estás siendo vencido por maestros de Mario Kart de todas partes del mundo, puedes buscar un descanso y probar suerte en Rivals mode, donde







Los tres títulos ofrecen editores de pintura, usando el Stylus del Nintendo DS. Cada uno de los editores de pintura sirve con un diferente propósito, pero todos pueden ayudarte a establecer tu personalidad cuando Juegas con otros a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo,

P: ¿Hay otros juegos Wi-Fi próximos a salir para el Nintendo DS?

R: Si. Metroid Prime Hunters fue confirmado como un juego listo para el Wi-Fi, y recientes anuncios sobre el Wi-Fi en Japón nos han hecho especular que escucharemos de otros títulos muy



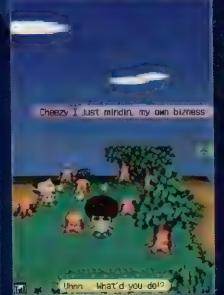
te pondran contra oponentes similares.

#### Animal Crossing

Hasta que recibí el cartucho de prueba de il mimai. Crossing: Wild World, solo me habia conectado. en mi casa o en la de mis amigos. El juego inalambrico en un sistema portátil tiene muchas posibilstades, y kabia liegado el momento de describrir las. Ere el tiempo justo para probar en hotspet. in primera parade fue una cafeteria en Seattie: WA, que publicitabe una conexión Wi-Fi gratuita an su ventana. Después <del>de</del> ordenar una gran tada de café, me senté e inicié mi DS. Recibi un mensale de error casi de inmediato. Perpleje, no ma sonal corcana a la caja registradora que esplicaba que el reuter de la cafeteria usa encrietación WEP, y requiere una cieva WEP par accesar. Solicità la clave (y pentilmente me la moron al comprobar que pagué mi cafá), y entre manualmente a la pantalla de configuración. Mi OS se conucté immediatamente y me fue posible interactual con atres jugadores de Animal Crossing de todo el país, al misme tienne que disfrutaba de mi behide

ras que tenian Wi-Fi gratis. Mientras me movia 🖮 netspet a hotspet, reconfé mi conversación con Darron Smith. "Le que es más atractivo es in facil-idad de conectarte", dijo Smith. "its decir, literalmente puedes ir a un McDonald's, prender tit Marie Kart y jugar en linea. Seleccionas la opción de jugar a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. pastara listo en segundos. No bay nada que con-Maurar, sin cables que estorben". Darren se referis un parte en la reciente sociedad con Wayport inue dera acreso grade en 6,000 McDonald's en EALA), pero él también explicaba cómo funciomen juntos la internet inclámbrica y un sistema mertalif. Hay an worded muy paces limites.

Mile turbe, our conscis de atros des lagares public



Algunas personas no tienen modales.

#### Notas extra:

#### Servicio de comunidad

La nonexión Wi-ri de Nintendo es mas que simumonelogia. Hemik, Kart y Amintal Crossing tienen una comunidad propia y este servicio es una forma ille participar. Los tres títulos te permiten mantener un registro de amigos, pero cada uno tiene su propia comunidad de alementos. Hawk, por ajemplo, inclia a los jugadores a registrar sus mejores puntuaciones en cualquiera de los siete niveles; después los subes el servidor. Si tu puntaje es bueno, aperecerá en le lista y etros jugadores podrán ver un video de 840 hazaña, "Aprende de los mejores cen tu DS, y. después practica para mejorarios," dice Dan Walia (productor de Yany Hawk's American Skäland), illurante nuestra conversación respecto al sistema 🚔 andes para videojuegos. Y estaba en le correcte:



incluso durante el periodo de prueba había algunos videos para descargar. (No puedo esperar para ver laenorme lista de jugadores que estará disponible una vez que el mundo tenga acceso al servicio.) Pero mi tienes que ser un profesional para diverticte en la comunidad de Hawk. También puedes ver y descargar las puntuaciones de tulista de amigos. Ademés, hay un modo de principlantes por si no estás muyfamiliarizado y asi compitas contra gente de tu nivel. En general, Hawk es muy bueno para los fans del skateboard. Animal Crossing, en cambio, es unacomunidad real. En el mundo de AC, puedes abrir el portal a tu pueblo y permitir el acceso de visitantes a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Esto cambia dramáticamente el luego, de su experiencia individual, creando una estructura socioeconómica que te permite cambiar objetos, platicar, dar regalos, entrar en competencias y hacer múltiples cosas más con los visitantes. El juego ofrece muchas formas de configurar a tupersonaje (el mio viste un pelnado afro), lo que tel identificarà cuando uses el servicio. Debes ser cuidadoso con a quién dejas entrar a tu pueblo, ya que algunos sólo vendrán a molestar. La mayoría de los jugadores que he invitado a mi pueblo son amigos, pero un individuo robó mis items y cortó: mis árboles. Puse una carta de disgusto en el pizarrón de su aldea al siguiente dia y rápida mente lo eliminé de mi lista de amigos...

P: Compre mi DS hace casi un año. ¿Funcionará con la conexión Wi-Fi de Nintendo?

R: Sl. Cualquier DS puede conectarse . Sólo necesitas un juego, un DS y acceso a Internet Wi-Fi.

#### CHICAGO, E.U.A. - 2:18 PM



Nintendo envió al diseñador de NP, Cory Conner, a Chicago para una prueba en un McDonald's, usando: un Wi-Fi hotspot y varios niños al azar que estaban comiendo allí. Los chicos se emocionaron. Dos jovenes conocedores de MK en particular, estuvieron causando estragos, uniéndose contra el staff de NOA y la competencia se puso realmente buena.

#### REDMOND, E.U.A. - 8:48 AM



Una mañana de sábado, durante las pruebas, a Pete-Michaud (staff NP) le tocó Jugar con Hideki Konno (el creador de Mario Kart) en una partida de Mario Kart OS. No te diremos quién ganó, pero el hecho es que las manos de Pete temblaron de emoción y no fue de mucha ayuda para la carrera...

#### SEATTLE, E.U.A = 11:52 PM



En la tarde del viernes, me toco participar contra un desconocido, pero buen jugador de Hawk. Alfinal decicimos ir por el desempate en la modalidad Combo Mambo (donde el jugador que hiciera; el mayor combo, ganaría). Hice un combo de 492,120 puntos en el perímetro de Vans skatepark, y aterricé justo antes de que terminaran nuestro tiempo. Antes de poder celebrar apropiadamente, mi adversario anotó 508,450. Bien jugado, mi amigo anónimo.

#### Un gran inicio!

Participar con jugadores de todo el mundo es una gran parte de la conexión Wi-Fi de Nintendo, pero la experiencia va más allá de la interacción. Después de pasar una significante cantidad de tiempo en el servicio, es fácil darse cuenta de que los tres tímios Wi-Fi son también muy hucnos

Es grandioso para los jugadores porque estamos en el punto de inicio de lo que podría ser un nuevo mundo para los juegos portátiles".

—Dan Wallace Vicarious Visions

para jugarse de forma individual. Y entre más jugues de forma individual, más lejos podrás ilegar en el modo en línea, creando nuevas formas de competir. Va sea que vayas por un mayor puntaje de fony Hawk o intentes conseguir más campanas que lus amigos en Animal Crossings Wild World, lá meta final es siempre mejorar tus estadísticas en la comunidad.



Comparado a Animal Crossing, el mundo real es

#### P: ¿Este servicio es gratuito?

A: Sí. No necesitas suscripción para Nintendo.

En el modo individual de Mario Kart, our ejemplo, al completar los diferentes objetivos ganarás estrellas, y el número de éstas que aparece junto a tu nombre mientras juegas en Wi-Fl, significa el nível que tienes. Conseguir estrellas es dificil. (Encontré un jugador con tres y me dejó mordiendo el polvo.) Mario Kart también tiene un gran número de vehículos y personajes secretos y con tados puedes jugar en el servicio en línes. Si casigues los más raros, serás la envidia de tus rivates de juego.



Frecuentemente, no tendrás idea de los diferentes secretos que tiene Mario Kart DS sino hasta que los veas en una competencia Wi-Fi

Las rivalidades de Mario Kart son solo el inicio de las competencias en línea. Animai Crossing toma un acercamiento más capitalista mientras buscas las riquezas del juego. Muchos *item*s vienen en sets, de los cuales unos tantos son difíciles de conseguir. Cuando decoré mi hogar en el juego. encontré una bañera para pájaro y una mesa de jardin. Lo malo es que no pude hallar un gnomo que completara la vista. Después de preguntar en diferentes pueblos en todo el servicio de Internet, me di cuenta de que Steven Grimm de NP tenía unznomo extra en su inventario. Con gusto le pagué para tener ese extraño item. Después de burlarse de mi por un rato mientras usaba el sistema de chat, Steven finalmente se rindió, cambiándome el gnomo por algo que él deseaba de mi inventario. ¡Qué tipo!

#### El futuro del Wi-Fi

Envolver los productos de prueba junto con los juegos fue traumático, especialmente al considerar todo el progreso que había logrado en los tres juegos (particularmente en ánimal Crossing). Pero estoy emocionado por iniciarios de nuevo, junto con el resto del mundo, no solo con los pregos que ya probé, sino también con los próximos títulos para este serviclo. Los First-person shooter como Metroid Prime Hunters serán otros de logicandidatos indistutibles para la competencia. Y como dijo Dan Waliace sobre el serviclo: "Es grandioso para los jugadores porque estamos en el punto de inicio de lo que podría ser un nuevo mundo para los juegos portátiles".

#### P. ¿El Nintendo Wi Fi USB Connector es un router inalámbrico?

R: No. Es un dispositivo que se conecta a una PC que corre bajo Windows KP y te permite compartir fu litternes alámbrica con hasta corco usuarios de Nintendo DS. El dispositivo se vende en store mintendo com, y es miny facil de usar.

Después de experimentar los tres diferentes juegos con capacidades de redes, no puedo sino pensar en las futuras posibilidades del servicio. [Pikmin? [Four Swords? (Bomberman? Son opciones obvias, pero, ¿qué tal un WarioWare? Muchas franquicias pueden transladarse muy bien hacia el mundo de Internet. Y conociendo a Nintendo, astoy seguro de que hay muchas ideas: locas en pregreso, que te dejarán más que sorprendido. "Lo hemos hecho sencillo para los desarrolladores; así ellos fácilmente lo integrarán a sus juegos," explicó Smith. "Creo que pronto verás esas funciones como algo tradicional en los luegos multiplayer", agregó, no sabemos cuántos nuevos juegos aparecerán en el 2006, pero segucamente estaremos pendientes de cualquier noti-

visit www.nintendowib.com,



Hasta luego. No olvides traerme algo interesante.



# a mejor carrera de

Mario Kart en línea:

iSiempre hay alguien and issue to para jugar!

jahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor dei mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

## Modo de un jugador

# iAcelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

# ¡Conchazos de locura!

Modo Arreless LAN

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando io hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctii para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.





# FINAL FANTASY IV

#### ADVANCE

Taula: First Faminay IV. - Companie: Square Fair. - Desarrollador: Square Fair. - Clasificación: (1526): everyono. - Calegoria: 826 - Jugadores: T.

#### Cecil: ¿Dark Knight o Paladín?

Bajo las órdenes del rey, una ciudad se ve reducida a cenizas! El Dark Knight, Cecil, comandante de las Red Wings de Baron, debe escoger entre la lealtad o la justicia, dilema que lo llevará a tomar la mayor decisión de su vida y a su vez, la estabilidad del mundo dependerá de éstas. Final Fantasy IV apareció por primera vez en el Super Nintendo en 1991 y para América se conoció como Final Fantasy II, siendo uno de los mejores títulos de la saga por su historia que te atrapa desde el inicio y continúa sorprendiéndote hasta el final.



#### Final Fantasy IV: uno de los mejores RPG de toda la historia

#### iLa saga de Final Fantasy regresa revive en las consolas portátiles de Nintendo!

Por alguna extraña razón, los RPG que tanto destacaron en la época dorada de Nintendo, que comprendió desde el inicio del NES hasta algunos años después del declive del Super Nintendo, brillaron por su ausencia en las siguientes generaciones de consolas de dicha marca. Recordemos las imágenes del prototipo de FF que aparecieron por allá de 1996 e iban destinadas a un revolucionario juego para el Nintendo 64 (posiblemente el mismo juego que ahora conocemos como FFVIII), marcando el regreso de Square a Nintendo después del éxito de Super Mario RPG. La noticia recorrió el mundo entero e incluso nosotros te la dimos al costo a través de la revista y por Nintendomanía, pero por diversas circunstancias, la fantasía llegaba al final de Nintendo. En años subsecuentes vimos pocos títulos del género y la cantidad se reducía si contábamos los buenos, salvo las simpáticas aventuras de Mario en versión papel y uno que otro por parte de Namco para el GCN. El Game Boy fue el más beneficiado, pero aun así los fans del RPG extrañábamos los años legendarios con juegos que conjugaban música, historia y personajes

Como bonus adicional, se mejoraron los gráficos y sonido, así como también se incluyó un enorme calabozo de 50 niveles y otro más de entrenamiento para que domines las habilidades de tus personajes.

#### Nunca es demasiado tarde para enmendar tus

El rey de Baron ha dirigido a su leal fuerza armada, Red Wings, para robar los cristales sagrados de las naciones vecinas. Su siguiente movimiento es destruir la villa de Mist y apoderarse de su cristal. Para esta complicada tarea envía a Cecil, uno de sus más valientes caballeros; pero al darse cuenta de los oscuros caminos que esta tomando está conquista napoleónica, el joven guerrero decide rechazar los mandatos de su rey para poner fin a la locura del mandatario. Sin dudarlo, Cecil reúne a sus amigos y se embarca en una aventura para devolver la paz al mundo, sirviéndole también como válvula de escape para reivindicarse de todas las atrocidades que ha cometido en nombre del rey.

Square-Enix regresó triunfalmente con Final Fantasy Tactics Advance y ahora está remasterizando los primeros juegos de la serie que salieron para el NES y SNES, siendo FF III el de mayor modificación al rediseñar los escenarios y personajes, adaptándolos en un esquema triclimensional exclusivo para el Nintendo DS.



Para no perder costumbre, el ingeniero Cid entrará gustoso en tu equipo para proveerte de valiosos artefactos y medios de transporte más veloces que los chocobos (para esos viajes largos) y ya de paso, aprovechará para partirle el cráneo a uno que otro villano.

El sistema de juego se conserva muy apegado al original. Tú controlas a tus personajes a través del mapa en una vista aérea que te muestra los bastos terrenos del mapa, de igual forma cuando entras a un pueblo. En estas pequeñas villas -o reinos-debes recolectar la información necesaria para continuar tu jornada, no sin antes ir a las tiendas para comprar lo último en equipo y armamento o de plano a recuperar tu energia con una buena siesta en el hotel. Recuerda mantenerte atento de los personajes que te rodean, ya que no sabrás quién de ellos podrá unirse en un futuro a tu cruzada. A diferencia de otros RPG como Secret of Evermore o Secret of Mana, aquí los enemigos no aparecerán a simple vista, sino que de repente la pantalla cambiará y el tema de batalla sonará en todo su esplendor para anunciarte que una criatura te tiene en la mira. La pantalla de batalla te mostrará a tu equipo completo (hasta cinco gladiadores por partida) y en la parte baja, verás el menú de acciones, mismas que se basan en turnos para ejecutarse. Ya sea que elijas atacar con un golpe certero con Cecil, invocar una majestuosa criatura con Rydia o curar a tu grupo con Rosa, lo que indica que cada personaje está enfocado a una habilidad, debes aprovecharia al máximo para ganar el encuentro. Si no quieres hacer ataques directos, puedes usar items o si ves que las cosas no van tan bien, tu opción será caer como un valiente héroe, o huir para planear una mejor estrategia de ofensiva.













Las peleas te dan experiencia y ésta te brindará poder

En el campo de batalla no basta la inteligencia; también se requiere de fuerza y trabajo en equipo.

Subir de nivel para no llegar tan raquítico contra los jefes finales es algo que siempre procuramos cuando jugamos un RPG; es más, ya lo hacemos por puro amor al arte y también por decir "tengo a mís personajes a su máximo poder", ¿o no? Pues para que no estés de un lado a otro buscando los enemigos que te den más experiencia, mejor ve hacia el nuevo calabozo; en sus colosales 50 pisos encontrarás a la crema y nata de las criaturas de este fantástico universo. Obviamente también hallarás armas especiales dignas de todo un guerrero épico.







Como detalle adicional, se incluyó el Active Time Battle System, una variación en la modalidad de turnos de los RPG tradicionales, donde si no ejecutas un comando en el momento indicado, el enemigo atacará repetidamente sin esperarte.

Final Fantasy IV tiene una de las mejores historias jamás vistas en un RPG; los giros dramáticos que toma te harán apreciar todos los instantes del juego y la emotividad con la que Square Soft –en aquel entonces- quiso plasmar en el jugador. Aqui lo importante es que todos los personajes tienen su propia identidad y pasado que los orillan a embarcarse en la odisea más grande de sus vidas, siendo cada uno de ellos pieza clave de tu éxito. En cuanto a la música, qué te podemos decir; nuevamente Nobuo Uematsu puso su sello en la banda sonora, logrando un enorme avance después de lo acostumbrado en el NES, ahora que se relanza este título para el Game Boy Advance, el rubro musical se nota bastante mejorado. El gráfico también luce superior con respecto a la versión original, más aún si lo juegas en un Game Boy Micro, e incluso se agregaron nuevas secuencias de la historia que te permiten conocer profundamente a los integrantes de tu equipo.









#### Ranking

#### Master 9.5

Este titulo apareció en América como Final Fentas y II en el Super Nintendo, y es considerado por muchos personas como el mejor juego de la serie. Para esta nueva edición del Game Boy Advance, se decidió que no sólo fuera una adaptación tol cual, y han creado ni más ni menos que un calabazo con 50 niveles. También el sistema de combate ha sido retocado, lo que vuelve más ágiles y estratégicos los encuentros, por ejemplo, si te tardos mucho decidiendo qué mavimiento vas a usar, el enemigo te robará tu turno, ocasionándote un daño mayor. Aunque ya espero más del remake de FFIII para Nintendo DS y FFVI para GBA, este juego es simplemente asombroso; no lo dejes pasar.

#### Crow 10.0

Para mí, es muy raro que un juego se merezca el 10; siempre hay algo que evita llegar a esa meto y sólo un puñado en toda la historia se pueden catalogar como juegos excelentes. Final Fantasy IV, a II como yo lo conoci en SNES, es sencillamente una obra de arte en tados los aspectos, desde el sonoro, visual e histórico. Actualmente estamos acostumbrados a juegos tridimensionales y con música digitalizada, pero yo soy de la idea de que un RPG tiene su fuerza central en la historia y su desarrollo y en esta ocasión FFIV se impone ante muchos atros títulos. Es un juego largo, pero si tu campo sen los RPG, no te aburrirás jamás.

#### Panteón 10.0

Al mencionar Final Fantasy, nuestro mente comienzo a recordor aquellas batallas legendarias, la magnificencia de la música que acompaña a cada entrega y las emotivas historias y personejes. Aunque siempre es bienvenida una nueva aventura de esta saga, los veteranas del control concordamos en que los primeros han sido los mejores; y gracias a la fiebre de los remakes, relanzamientos y compendios, podemos de nuevo vivir los emocionantes experiencias de Final Fantasy II, de SNES, ahora en el GBA. Al igual que muchos fons, sigo esperando un Chrono Trigger, pero mientras se convierte en una realidad, no puedes perderte esta maravillosa joya.

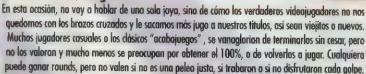


### Cementerio de videojuegos per panteo

iHola, videojugador! Espero te hayas portado bien durante todo el año, para que tu bota navideña esté rebosante de juegos, sistemas y todas las barbaridades pedidas en tu carta a los Reyes Magos. Yo, como siempre, encontraré lo mismo de cada año: pelusa y tal vez miles de billetes del banco de la ilusión... Sé que estás ansioso como yo por jugar el Nintendo Revolution, pero como falta mucho para ese día, tendremos que ser pacientes por el momento. Para darle sabor al comienzo de año, decidí hacer un Cementerio un tanto agresivo; sigue leyendo y verás a qué me refiero.

#### kás allá de ganar.

Pasión vs. ego



cada combo, cada poder. Es preferible perder limpiamente, que ganar con trampas.



Voy a darte un par de ejemplos desarrollados para disfrutar más los juegos; estay seguro que te sentirás nostálgico y serás inspirado, y quién sabe, tal vez corras a inventar nuevas formos de competir y divertirte aún más. Algunas técnicas y modos inventados te exigirán más que los clásicos Time Trial, Survival, etc; y te convertirán en un mejor jugador. Lo que si recomiendo es ponerte previamente de ocuerdo con quien vayas a participar, no vayan a provocarse malos entendidos por cambiar las reglas; ante todo debe haber un respeto entre adversarios. Aqui están un par de juegos típicos de las retas Panteoneras, con un par de modos extremos.

#### DA FRANCISCO RUSA NO-I)/ Ban Francisco sh zour (seni

in ests frace cólebre de la polícula Hollstrom Chr (1971) deline tutalmente acta mode tan divertida; era per uni harmone y qui an le versión de N64 y es puede per un otres tíroles similares. Es teste de autour é-speion Donté, sen le que si cheau, se le "reviven" en é-ampetencia. Abare soloccione el máximo de vueltas de le piete y finalmente, al máximo de competidores contest. s par al CPU. Si abjetiva en destruir a los d de que llegues a la meta y sebresivir an el i e e une pared. Si juogan das personas, pund or equipo o bior, fretter de ecuber el suo con-

#### CORKER'S BAD FUR DAY NEW

#### ouelos

Se trata de elegir un tipo de arma, preferentemente el revólver o la katana, y quedarse de ver en un punto de reunión (el más común es "debajo del puente" del primer escenario). Con revólveres, deben situarse espalda con espalda (arma enfundada), alejarse a distancia de un salta aproximadamente y a la cuenta de tres desenfundar. voltear y disparar hasta que se eliminen. Con katanas, se ponen frente a frente a distancia de un cuerpo (armas enfundadas) se saludan (presionen Z) y en ese momento

desenfundan y se atacan hasta que quede uno vivo. El chiste en ambos casos es no alejarse demasiado ni usar granadas. Los duelos suelen suscitarse en encuentros de varios o cuando sólo quedan con una vida los últimos participantes; aunque es supergracioso cuando tú desenfundas durante el "saludo" y lo decapitas con el pretexto de que "en Conker, no hay que confiar en nadie, todo se vale". Es una traición muy jocosa, pero te puede costar una pamba general.

#### Reto Rambo

Pocos fueron los que lograron responer este Reto; y ahora lo traigo de nuevo a colación, pues es una de las pruebas más difíciles de este juego. Se trata de sobrevivir a las siguientes condiciones: modo multiplayer War (una sala persona), cinco vidas (tú debes usar solamente una). todos los enemigos en dificultad Einstein y sin tiempo.





#### EQUIDO CONfuso

Es muy común formar equipos en Conker e inclusive usar al mismo personaje para diferenciarse (dos -Conkers vs., dos esqueletos, por ejemplo); pero para hacerlo más divertido, deben de quedar en los equipos (Crow y Panteón vs. Master y Axy, por ejemplo), y elegir dos tipos de personajes, pero intercalados (Panteón y Master serán esqueletos, mientras Crow y Axy son Conkers). De esta monera no podrán guiarse por las apariencias y deberán tener una buena comunicación para evitar traiciones inesperadas.

#### eadeom vs snk ho (gen)

#### rouloos personalizados

Tel vez no suene seny autreme, però es divertide gener que este tipo de Jupipee, a les cueles recurrines pero derle verioded a les policestants ur y no usar al chísica aquipe de "nomás can estas pueda

 "Vagabundos Team" (equipo soñado desde hace años).

#### Terry, Ryo, Ryu

- "Original Street Fighter 1 Team" Ryu, Ken, Sagat.
- "Original Street Fighter II Team" Ryu, Ken, Chun Li.
- "Original Fatal Fury Team" (a falta de Andy...)Terry, Mai, Joe. · "Art of Fighting Team" Ryo, Yuri, King.
- "Familia Telerin" (Geesa debe muchos cumpleaños) Terry, Rock. Geese.
  - "Si nos escogen, le dan Reset Team" (gonor con este equipo es un honor) Chang, Todo, Dhalsim.
    - "Chavitas Team" Yuri, Sakura, Nakoruru,
  - "Divas Team" (¿alguna pregunta?) Chun Li, Morrigan, Mai Shiranui.
- "La escuelita Team" Kye, Sakura, Kyosuke.

"Just contact Team" (se puede usar a Yun tambien) Vega, Kim, Blanka.

"Shadaloo Sub bosses Team"

#### Vega, Sagat, Bairog.

- "Los saca-borrachos Team" (equipo Panteonero contra los adversarios necios) Blanka, Zangief, Terry.
- "Shoryuken Team" Ryu, Ken, Akuma.
- "Locotes Team" lori Orochi, Yamazaki, Evil Ryu.
- "Possesed Team" Shin Akuma, Ultimate Rugal, Evil Ryu.
- · "Güeritos Team" Terry, Ken, Rock.
- · "Panteón's Team"Terry, Rock, Vega.
- "Master's Team" Rock, Terry, Ryu.
- "Trabin-trabón Team" (el Master en su faceta de "cerillo" de tienda de auto servicio) Yamazaki, Iori, Kvo.



Los Reyes llegan el 6 de enero, pero no sóla ellas traenregalos consigo. De nueva cuenta, tengo cinco pequetes de Yu-Gi-Oh! TCG que constan de un deck y dos boaster packs, para que incrementes lu colección y le pangas a duelear con tus amigos, Ives Rountree, mi buen amigo y maestro de TCG ha sido quien amablemente proporcionó estos geninles paquetes. Recuerda que él lleva a cabo torneos oficiales de Pokémon TCG, y que estaré escribiendo acerca de ellos; no te pierdes ni un solo número de nuestra revista, y podras seguir garando grandes premios. Recibiré cerreos con les trivies perfectamente bien contestados a mi cuenta: panteon@dubnintendomx.com selamente les dies 16 y 17 de enero de 2006, pero recuerdo que debes. incluir tus dutos completos (nombre, dirección y teléfono), de la contrario tu perticipación ne será válide. Me comunicaré con los ganadores via telefánica el dia 19 de enero de 2006. Los que residen en el D.F. v Área Metropolitana, tendrón hasta el 27 de enero de 2006 para venir a recoger su premio en las oficines de la reducción, ubicadas en: Av. Vesco de Quirage #2000 Edificio É, 2do piso, Colonia Stanta Fe; de lunes \* a viernes, de 10:00 am a 2:00 pm. Tendrás que traer who ries, se 10.00 am a 2.00 pm. resultes ganador y-una identificación con capia. Si resultes ganador y-resides en el interior de la república, ne te preecupea, jte mando tu premio sin costo algunel Recuerde que esta promeción es válide selemente en la República. Mexicana.

Promeción notificado a la Procuradaria Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enerode 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeso.

- 1. ¿Cual de estos juegos permitio que hubiera un solo disparo tuyo en pantella?
  - n) Galaga
  - b) Galaxian
  - d 1942
- 🕏 ¿En qué juego apareces unes enemiges: que se llemen Penkines?
- a) Picki b) Bubsy
- - 3. ¿De qué juage son les Mage Werns?
    - (c) Super Mario Brus,

    - b) Buttletouds
    - c) Duck Tales



#### Continuará...

Tedevia no he terminado con com sumo, no la proviena cambio, deste una siculada y empajos para jugar más allá en ciros titulos; por la prente, la sugiera que diseques las de adivius y jurgues con lus regules nerideñes. Resperde que no se trata de terminas un juoga i Exterio: debenno, muntenernas siempre apres marques de afaitas planta la principal





¡Ja, ja, ja, nada más me acuerdo del trauma de Densho cuando le aplicaba esta jugada y río a carcajadas! Esta jugada es muy común, pero por si no la habías intentado, te la doy con todo gusto, pues es muy divertida. Se trata de eliminar a alguien con el revólver a quemarropa a a corta distancia, y mientros se está despidiendo de este mundo, cambiar al modo de primero persona y acercar lo más posible la mira. para volarle la cabeza tal y como si fuera un melón (de ahí el nombre). También se puede combiar por el rifle de francatirador o la metralleta, aunque el impacto no es el mismo.



La actual generación de consolas nos dejó muchos nuevos personajes, como John Reimi, de Geist, Sam Fisher, de Splinter Cell, a Shadow, de Sonic Adventure, pero sin dudas, uno de los que más recordaremos no sólo por su look tan peculiar, sino porque incluso su juego representó verdaderamente un tanque de oxigeno para la industria es a Viewtiful Joe. Capcom anunció este juego dentro de una lista de cinco títulos que aparecerían en exclusiva para el Nintendo GameCube (esa es otra historia), pero este cautivó al público por sus gráficos tan coloridos, pero sobre todo por estar recreados en 2D. Tanto fue su éxito que hace unos meses salió al mercado la segunda parte de la saga; y por si fuera poco, ahora tenemos Red Hot Rumble, que no es la continuación de la historia, sino un título de pelea bastante divertido.



#### o la hora de decir adios

iel héroe legi



Después de tantos años de proteger a la humanidad (por lo menos dentro de varios filmes). Captain Blue ha decidido olvidar esos tiempo, el sabe que ya es viejo, y que no

tiene la misma agllidad y reflejos que antes; además. Joe está haciendo muy bien las cosas como para preocuparse por la ciudad; así que ha decidido convertirse en director de cine. Ya tiene todo listo, desde las locaciones hasta la historia; lo único que le hace falta son los actores, pero como es muy exigente, no se va a conformar con cualquier persona, por lo que ha convocado a un casting para reunir a los mejores, y de ahí, mediante varias pruebas. seleccionar a aquellos que él crea que tienen lo necesario para aparecer en su cinta.

Como era de imaginarse, el casting tuvo gran respuesta, y han asistido muchisimos personajes que quieren quedarse con el papel protagónico, de entre los que encontramos a Sylvia, Captain Blue ir. v obviamente a Viewtiful Joe. Cada uno de ellos cuenta con habilidades y características distintas, que debes tomar en cuenta para realizar una elección correcta de acuerdo con tu ritmo de juego. Por ejemplo, Joe o Sylvia son personajes equilibrados en todos los aspectos, y Captain Blue es más veloz, pero no tiene tanta fuerza, exactamente lo contrario que pasa con otros como Dark Emperor.







A primera vista este título resulta muy parecido a Super Smash Bros... y así es, pero digamos que sólo en cuanto a la idea, porque cuenta con varios elementos que, una vez jugándolo, logran que se diferencie de la serie de Nintendo. Para empezar, los movimientos son más "reales", es decir, que puedes marcar combos al estilo tradicional, ya sabes, dos golpes y alguna patada; pero además, tenemos los VFX, que como todos deben conocer, son las técnicas que han hecho famosa esta franquicia. Mediante estos últimos movimientos, puedes lograr varios efectos que incrementarán el daño a tus enemigos, además de hacer más vistosas tus combinaciones, por mencionar un par; tenemos el Match Speed, que incrementa la velocidad de tus golpes, o el Slow Motion, que la reduce; cómo y cuándo utilizarlos depende de ti.

#### Para folla coasión

En cuanto a las opciones de juego, tenemos la principal que es la de historia, donde tienes que vencer a cada uno de los personajes individualmente, al mismo tiempo que participas en minijuegos que el Captain Blue propone, y en los cuales, por cierto, ganas puntos para quedarte en el cast de la película. Para cuando llegan tus primos a tu casa, nada mejor que la opción multiplayer, donde hasta cuatro personas pueden participar al mismo tiempo en batallas muy cómicas, que podrás recrear en cualquiera de los 37 escenarios con los que cuenta el juego, la mayoría nuevos y otros tomados de los juegos previos. Ahora, que si tus primos se vari y te quedaste con ganas de seguir jugando, no te preocupes, ya que existe una opción donde puedes hacerlo tú solo contra tres personajes controlados por el CPU, por lo que la diversión nunca termina.





La verdad, la gente de Capcom ha realizado un gran esfuerzo adaptando su popular franquicia a un género tan competido como es el de las peleas, ya que estaba en juego el prestigio que han ganado en tan poco tiempo; pero han sabido cuidar cada uno de los detalles para que el juego tenga una

identidad, y sí, no lo vamos a negar. este título está basado en Smash Bros, pero no por eso se le restan méritos, ya que hay otras licencias que han intentado copiar el estilo de la gran N pero no han podido; y aunque Capcom tampoco ha logrado captar la magnificencia de SSB, es de aplaudir su trabaio.





Desde que se anunció el lanzamiento del Nintendo DS, Capcom dijo que la consola recibiría un juego de su superhéroe Joe, y en ese instante todos empezamos a especular respecto a cómo sería dicha versión; si sería un remake o una historia original, etc. Pero algo sí nos quedaba bien claro a todos, que nada podía salir mal, o sea, juntas a una de las franquicias más innovadoras de los últimos tiempos con la consola más versátil del mercado, simplemente una combinación ganadora. Y ahora que ha pasado el tiempo, no podemos más que confirmar lo que hace más de un año creimos, Viewtiful Joe: Double Trouble, ha llevado al limite a este personaje, utilizando la portátil de pantalla doble de Nintendo de manera increible.

#### Solo contra el mundo

El gameplay conserva toda la esencia de las versiones de Nintendo GameCube, es decir, tenemos que avanzar a lo largo de varios escenarios, todo bajo una vista de lado, derrotando a todos los enemigos



que se nos pongan enfrente. Varnos a tener a nuestra disposición las técnicas VFX más conocidas, que usándolas adecuadamente, no sólo sirven para golpear adversarios, sino también para resolver puzzles. Por ejemplo, si ves una gotera que cae sobre un switch muy pesado que activa una puerta, lo que tienes que hacer es poner todo en cámara lenta para que la gota de agua se haga más grande, y el caer active el mecanismo que te permite seguir tu camino. Lo mismo pasa con el poder para acelerar las cosas: si hay fuego, al adelantar el tiempo se extinguirá.



#### Phila turaya

Para VJRHR, se ha agregado un VFX nuevo, que te permite dividir la pantalla por la mitad, como si rompieras

a hoja de algún cómic, lo cual anade un nuevo reto para progresar, ya que supongamos, llegas a un edificio donde hay una plataforma a la que llegas de un brinco del lado izquierdo, y del derecho hay un muro que ni con el doble salto alcanzas; ¿qué tienes que hacer?: fácil: dividir la pantalla por la mitad, y jalar con el stylus la parte donde está la plataforma hasta que esté cerca de la pared y así puedas librarla. Otra utilidad que tiene la pantalla táctil es para atacar a los enemigos, y se logra de la siguiente manera: en la pantalla de arriba siempre se mostrará un zoom de Joe, mientras que en la de abaio tendrás mayor rango de visión, y en el momento que lo necesites, podrás intercambiar las "vistas" de las pantallas; ya hecho esto, sólo toca con tu dedo o el stylus a tus adversarios y listo.



#### filio hugha (nmal

Nosotros creimos que la calidad visual distaría mucho de lo alcanzado en el Nintendo GameCube, pero no, estábamos equivocados. Como es normal, los gráficos tienen sus límites, pero son prácticamente idénticos a los utilizados en los capítulos pasados; sólo si eres muy observador notarás que la definición es inferior en la versión NDS, pero nada para que te alarmes. De hecho nos dejaron gratamente sorprendidos con los destellos que salen cada vez que ocupas alguno de los VFX, un deleite absoluto. Todo lo que les acabamos de platicar, imaginatelo con una excelente banda sonora, igual de animada que siempre; Capcom ha logrado marcar nuevos estándares para la consola en cuanto a estos apartados, lo que significa más y mejores juegos para nosotros.







#### Henshin A go go babyl

Cuando jugamos Castlevania Dawn of Sorrow, quedamos encantados con la manera en la que Konami había combinado la acción del pad y los botones junto con el stylus; pero después de ver Viewtiful Joe: Double Trouble, deja bastante lejos al juego de los caza-vampiros. Te puedes pasar horas solamente inventando combos





y jugadas para terminar a tus rivales, o cortando la pantalla sólo por diversión; en fin, tú decides. El caso es que no te quedes fuera de esta extraordinaria experiencia que Capcom ha creado para ti, no exageramos en decir que es uno de los mejores títulos para el Nintendo DS que existen, y sin temor a equivocarnos, se convertirá en un clásico.

#### Ranking



Crow

8.5

Joe ataca por tercer año consecutivo y ahora es por partida doble. Por una parte tenemos la versión de GameCube, la cual es similar a Super Smash Bros., claro está, usando los poderes del mítico héroe de las películas. Quizá no sea el título revelación o se lleve un premio por originalidad, pero aun así, Capcom jugó bien sus cartas y supo cómo darle el giro a la franquicia. La versión de NDS me agradó porque vuelve a sus orígenes y saca provecho de la pantalla táctil para resolver situaciones de peligro.



#### Master

9.0

Los juegos de Viewtiful Joe me encantan, y el motivo es muy sencillo: son títulos que deben su éxito a la originalidad y a un buen gameplay, y no a gráficos y mercadotecnia. La nueva propuesta que nos trae Capcom en Red Hot Rumble me agradó bastante, pero siendo fan de Smash Bros, como que siento que le faltan posibilidades a la hora de las peleas; pero aun así es bastante bueno. La versión de Nintendo DS es genial; el nuevo VFX que te permite cortar la pantalla es una gran idea, no te lo debes perder por nada. El 5 de enero es una gran fecha para mi, y que mejor que al hacer tu carta a los Reyes anotes este título. Confía en mi.



#### Panteón

7.0

Hace muchas lunas esperaba ansioso la llegada de Viewtiful Joe para el GCN; pues pensaba que los juegos en 2D habían regresado y que lo habían hecho de forma espectacular. Lamentablemente quedé muy decepcionado con el resultado final, pues es un simple juego con gráficos "bonitos"; no tiene ni la mitad de elementos que hicieron grandes a los títulos del género (tanto nuevos como viejos). Para colmo, parece que Capcom quiere colgarse de este personaje y lanzar disco tras disco, sin importarle si realmente es meritorio seguir con la "serie" o no. La verdad prefiero jugar cualquier otra cosa; sólo es recomendable para quienes disfrutaron el primero.

tocar es bueno.



El nuevo Rumble Pak<sup>116</sup> no será la única casa que tiemble en el reino de Metroid; guía a Samus a trayés de ésta experiencia pinball en dos pantallas;

NINTENDEDS









#### Mario Hart IIS (NIIS)

¿Quién quitará a este título de la posición de honor? La verdad está muy dura la disputa por este puesto, y quizá sea de las últimas veces que lo vemos en este lugar. Mario Kart es una de las mejores experiencias que puedes disfrutar en tu Nintendo DS; en cuanto comienzas a jugario, quedas atrapado por toda la adrenalina que se genera en cada carrera, sin contar que puedes jugar con siete amigos más con una sola tarjeta. Pero si lo que guleres es expandir tus fronteras, la opción de juego on-line, es lo que buscas. Simplemente un juegazo que por ningún motivo te debe faitar, y si no tienes NDS, ya tienes un muy buen pretexto para conseguirlo.



King Kong (GCN) El fenómeno fílmico de fin de año no podía quedarse fuera de los videojuegos, y gracias a la gran calidad en la adaptación que realizó Ubisoft, se han ganado un lugar dentro del Top Ten. Lo mejor del título es que combina va-

rios estilos de juego, como son la perspectiva en primera y tercera persona, en los cuales tomaremos el papel del gigantesco simio o de algunos humanos, dando como resultado una aventura bastante dinámica. Gráficamente es espectacular, sobre todo en lo que a las animaciones se refiere.



#### DoD: The Two Thrones (GCA)

La serie que "resurgió" en esta generación vuelve para cerrar con broche de oro su trilogía. Si el cambio de Sands of Time a Warrior Within te sorprendió en cuanto a la agresividad del personaje, créenos, no se compara con el nivel

alcanzado en esta tercera parte; el príncipe sigue en su lucha por impedir que las arenas lo consuman y la maldad se apodere de su cuerpo, dando pie con lo anterior a una gran historia, que se mantendrá en tu mente por mucho tiempo.



#### **4** Animal Crossins Wild World (NDS)

Para que te des una idea de lo que es el sentido de la responsabilidad, no hay nada mejor que este simulador de vida; en él tienes que realizar varias actividades para poder tener un patrimonio, además de que siempre debes tener en mente que debes socializar. Siendo honestos, Animal Crossing es una obra de arte, ha rebasado en prácticamente todos los aspectos a la versión de GCN, y su modo on-line -¿qué te decimos?- es simplemente absorbente; no dejes pasar más tiempo y toma el control de tu vida.



#### **la** Super Mario Strikers (GCN)

Con la misma diversión de series como Mario Kart o Mario Tennis, ahora podemos disfrutar de la peculiar visión que Nintendo tiene del deporte más popular del planeta: el fútbol. Puedes elegir de entre los personajes clásicos

de la compañía como Peach, Donkey, Luigi y obviamente Mario; cada uno con habilidades distintas que afectarán tu estilo de juego. Como suele pasar con estos títulos, jugarlo con tres amigos resulta una experiencia aparte, y el modo para un jugador es muy demandante. Si ya te aburriste de la seriedad del deporte, Super Mario Strikers es la respuesta a tus súplicas.



Toda la esencia del Salvaje Oeste ha sido capturada en este gran juego de Activision, donde ayudaremos a un vaquero a descubrir el misterio que existe detrás de su niñez. A pesar de que sólo puede jugar una persona al mismo tiempo, la diversión es muy alta ya que está diseñado bajo es concepto de "juego libra", es decir, puedes pasearte por los pueblos al estilo de True Crime, y desentenderte un poco de la historia principal, lo que aumenta et replay value del título

La primera versión de este título que saliera hace ya dos años, dejó gratamente sorprendido a todo el mundo, y es que no sólo se trataba de utilizar el éxito que habían tenido juegos como GTA de Game Boy Advance. sino de recrear un ambiente distinto, y vaya que lo consiguieron. Para esta nueva historia, han logrado lo que pareciera imposible; mejorar algo que ya era muy bueno; TCNYC es un excelente título que te hará sentir como si en verdad fueras un policía en las calles de la ciudad.

Tras el lanzamiento de Sonic Adventures 2, el personaje Shadow ganó rápidamente mucha popularidad, ocasionando que la gente del Sonic Team desarrollara un juego exclusivo para el némesis del erizo azul; y así fue como nació este estupendo juego de acción-aventura, que se sale de los estándares que comúnmente manejaban, ofreciéndonos una historia mucho más oscura, obvio, no al nivel de títulos como Geist o Splinter Call, aunque si asombra bastante el estilo manejado

Una de las sagas más importantes en el mundo de los videojuegos es la de Final Fantasy, y para regoci,o de los fans más jóvenes del género RPG, que no pudieron jugar las obras maestras que Square programó para el SNES, Square-Enix poco a poco irá reeditando estos clásicos comenzando por Final Fantasy IV. Esta es una obra maestra en todos los aspectos, desde el extraordinario guión hasta la música, que como es una tradición, corre a cargo de Nobuo Uematsu. Al ver estos juegos tan bien diseñados para el GBA, nos preguntamos si pronto veremos un remake de Chrono Trigger.

Capcom ha decidido darle un descanso a las aventuras de Joe... y qué mejor manera de relajarse que con algunas peleas de entrenamiento, 200? Asi es, en Viewtiful Joe: Red Hot Rumble, viviremos intensos combates entre cuatro personas al estilo de Super Smash Bros, pero con el dibujo que caracteriza a la serie. La cantidad de personajes a elegir es muy buena, y la movilidad impecable; te lo recomendamos sobre todo si juegas con tus amigos o hermanos,





#### Por Axy

A través de los años, Kintendo siempre ha buscado dar a los jugadores de todo el mundo las mejeres opciones para que no solamente lleguen a sentarse frente al televisor y terminen un juego, sino que incluso en realidad se sientan sumergidos dentro de la historia, formen parte de ella y experimenten lo más cercano posible le realidad de la panta-lia. Vamos a recorrer un pequeño museo imaginario para ver cómo fue esta evolución de aparates que nos permiten sentir realmente los protagonistas de cada videojuego.

#### Game & Watch

En 1980 Nintendo introdujo al mercado su primer "sistema" portátil de



videojuegos conocido como Game and Watch, en el cual, con ayuda de un par de botones, podías controlar al personaje. Más tarde aparecieron G&W más elaborados con Pads, palancas e inclusive opción para dos jugadores.

#### Advantage/ Max/ R.O.B.

Se lanzaron tres controles adiciona-



les para el NES: el primero fue el Advantage, que era similar al control normal, pero con palanca en vez de Pad, dos botones extras (turbos) y uno de cámara lenta simulada (en realidad era un turbo para la pausa), así como otras opciones. El NES Max contaba con todo esto, pero en lugar de Pad tenía un control llamado cicloide, que se acomodaba muy bien al pulgar y permitía un manejo más "rápido"; y aunque fue un tanto burdo, mostraba la intención de Nintendo por crear algo distinto que tuviera más libertad de movimiento. Finalmente, el R.O.B. era un robotito que movías para jugar, pero no tuvo mucho éxito y sólo tuvo dos juegos compatibles: Gyromite y Stack-Up.

#### Zapper/S Scope

A pesar de que las pistolas de luz ya se habían inventado desde la aparición



de la primera consola de videojuegos, la Oddysey, Nintendo quiso llevar un poco más lejos esta tecnología y presentó la Zapper para el NES, la cual fue mucho más ligera y cómoda. El Super Scope para el SNES te permitía una mayor libertad de movimiento al ser inalámbrico (aquí se va vislumbrando la necesidad de evitar los cables para jugar).

#### NES Controller

Después de la famosa "quiebra de videojuegos de 1983" (en donde se pensó que éstos



habían quedado casi extintos), Nintendo hizo que resurgieran gracias al NES. Su control fue mucho más cómodo en comparación con todo lo presentado en cualquier otra consola; contaba con dos botones para acciones, dos para opciones, y un Pad de ocho direcciones. Hubo controles inalámbricos, pero resultaban incómodos pues tenías que jugar casi apuntando al sistema y sin moverte, ya que "se perdía la señal".

#### SNES Controller

El control del siguiente sistema, el Super Nintendo, ofrecía un diseño más cómodo



y cuatro botones más. Con estas mejoras pudimos disfrutar de juegos con más elementos, como tener dos armas a la vez, movimientos extras, o bien, jugar títulos como Street Fighter II de manera idéntica a la de Arcadia. El acomodo de los botones de este control ha sido reproducido en casi todos los sistemas que siguieron al SNES; inclusive los de compañías competidoras a Nintendo.

#### Virtual Boy

Uno de los estigmas de Nintendo siempre ha sido este sistema, cuya falta de planeación hizo que quedara en el recuerdo. No obstante, era una gran propuesta que



presentaba una nueva forma de jugar al introducir dos Pads direccionales para controlar el movimiento tridimensional de los juegos. Quienes tuvimos la oportunidad de jugar con este estupendo sistema, concordamos en que fue un gran paso hacia una nueva frontera de libertad al jugar. Quién sabe si hubiera tenido éxito un VB2, si hubieran decidido mejorarlo.

#### N64 Controller

Con el arribo de la nueva generación, llegó un control que nuevamente marcó el camino a seguir para los sistemas venideros. El Nintendo 64 presentaba juegos en



3D que podían ser explorados con el Control Stick: una palanquita análoga que permitía una libertad de movimiento como ninguna. El Control Pad se mantuvo en éste y los siguientes sistemas. El Rumble Pak fue un periférico que se conectaba al control y vibraba de acuerdo con las acciones en pantalla, incrementando la sensación de realidad. Nuevamente, el Rumble Pak fue un aditamento que ya es prácticamente necesario de incluir en un control.

#### GCN Controller

Para el Nintendo GameCube, el control mantuvo los estándares pasados (incluyendo el Pad), pero incluyó un nuevo Stick extra para ayudar a controlar mejor las



acciones, además de que los botones L y R se hicieron análogos y el sistema de vibración ya viene integrado dentro del control. Un punto importante es que se le dio mucha fuerza al botón A para controlar la mayoría de las acciones, tal y como en el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time; el objetivo de ir simplificando el uso de botones nos lleva a disfrutar el juego sin necesidad de estar distrayéndonos en memorizar los botones.

#### Nintendo 05

Este sistema portátil implementó muchas cosas nuevas como el uso de dos pantallas para incrementar las posibilidades de juego; pero lo más característico fue



que la pantalla inferior es sensible al tacto; además, el sistema cuenta con un micrófono integrado, que a su vez funciona para dar órdenes por medio de un soplido. Todo esto junto presenta una experiencia sin paralelo al combinar el movimiento del Pad, la precisión y múltiples usos de la pantalla táctil, además de la opción de tener elementos dentro del juego que responden con un soplido o bien reconocen la voz del jugador.



#### Revolution

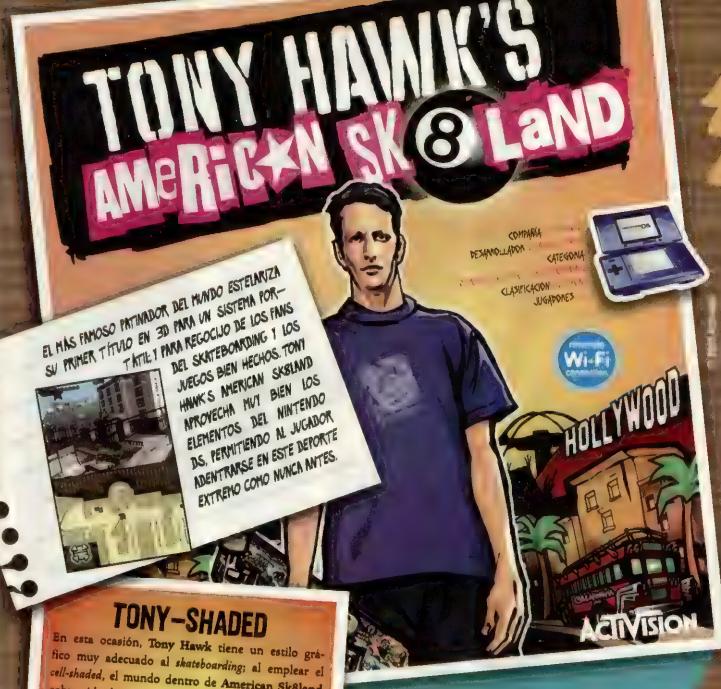
Una nueva generación de sistemas ha surgido, y con ello la competencia entre compañías para ver cuál ofrece más. Nintendo anunció que su sistema iba a revolucionar literalmente todo lo conocido... y lo cumplió. Después de que vimos



pan con lo mismo por parte de las otras compañías, Nintendo mostró por fin su control, el cual nos dejó atónitos. Es práctico, cómodo, se puede usar como si fuera una Zapper; inalámbrico, con el Control Pad para jugar los títulos de antaño y Control Stick para el movimiento de juegos al estilo tradicional. En resumen, es una maravilla que conjuga y lleva a un nuevo nivel todo lo conocido hasta ahora.







cell-shaded, el mundo dentro de American Sk8land cobre vida de una manera muy alocada

v diferente. Cada elemento tiene su propio encanto, y lo mejor es que tú mismo podrás editer a tu patinador personal con diversos aditamentos y estilos para personalizar tu juego a tu gusto.



La meta de esta versión reside no en ser el campeón, sino en completar cientos de objetivos como vencer al mismisimo Tony y a otras estrellas profesionales del skateboarding, todo para restaurar la gloria

del parque de acrobacias American Sk8land. Esto puede parecer una tarea sencilla, pero no debes confiarte, pues en tu camino encontrarás muchos otros patinadores que trataran de llevarse el crédito. Lo sabemos, suena a la típica trama ochentera de "salven a X cosa", en donde todos los amiguitos se unen para rescatar algo; pero afortunadamente el juego es muy bueno para olvidarte de este detalle.



#### Finfranta a un amigo

En tu juego tal vez seas el mejor, pero al competir contra otra persona, las cosas nunca pueden ser predecibles. Si crees tener lo necesario para ganar, entonces invita a un amigo, hermano o a quien quieras a competir en los diversos modos de American Sk8land como son: Trick Attack, Score Challenge, Combo Mambo, The Price is Wrong, Horse y muchos más.





#### Comunidades en línea

Los fans de Tony Hawk han creado diversas comunidades en donde pueden divertirse y competir contra otros jugadores en lines; también pueden subir y bajar sus récords, estadísticas e inclusive fantasmas para compartir con los demás miembros de los grupos alrededor del stobo. Todo esto nos da una muestra del potencial que tiene el Nintendo DS al ser no simplemente un sistema pertátil de videojuegos, sino incluso una forma diferente de jugar y que tus habilidades no conezcan las fronteras. ¿Cansado de ganarle a tu hermanito e a los chicos de tu cuadra? Entonces entra en alguna de las comunidades & podrás medirte contra patinadores de todo el mundo.

#### iGrita!

El NDS nos permite personalizar el juego de varias maneras, y el equipo de desarrollo de American Sk8land ha aprovechado el micrófono integrado del sistema para darle un toque genial y divertido. Puedes grabar tu voz para diversas situaciones como cuando ejecutas una maniobra perfecta, o bien, cuando te caes, por ejemplo. Es muy chistoso ver cómo tu personaje grita en el juego y es tu voz la que suena; isientes que tú fuiste quien midió realmente el suelo con el cuerpol



#### Tu juege, tu estile

Con ayuda de tu Stylus, podrás personalizar muchos elementos del juego en los diversos modos de edición; tu patineta se verá mejor si le dibujas tu emblema favorito, ino crees? En la pantalla de abajo tienes una gran variedad de colores para pintar, y en la superior verás cómo va quedando tu obra de



#### DAS dos PANTALLAS

En la pantalla superior apreciarás el juego en si, mientras, en la inferior aparecerá la información importante como el mapa del nivel, los lugares especiales, los diálogos, los tips, y muchas cosas más. Recuerda, los demás personajes también tienen algo que decir; siempre es buena idea hablar con la gente ya que aprenderás nuevas cosas útiles en tu camino.





#### ACTOBACIAS Instantangas

Los Trick Slots te permiten ejecutar algún tipo de suerte con sólo tocar la pantalla táctil; para poder realizarlos, debes llenar la clásica "barrita de especial". Los TS pueden ser personalizados para que tengas al alcance de tu Stylus los trucos disponibles en la tienda de patinadores. A pesar de ser sumamente útil, no debes de abusar de esta opción/ el chiste es que tú mismo practiques cad suerte y acrobacia por tí mismo para ser emejor.

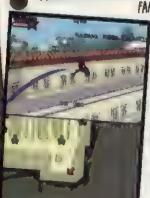


#### Crea un parque

¿Cansado de los lugares regulares? ¡Entonces crea el tuyo! A pesar de los escenarios tan enormes de este juego, tienes la opción de editar un parque acrobático totalmente a tu gusto, con rampas, subidas, tubos, escaleras y todo lo necesario para praticar el skateboarding. Son más de mil distintos diseños los que puedes lograr usando el editor de parques y tu creatividad con el Stylus. Obviamente no te regalarán las cosas; durante tu recorrido en el modo de historia conseguirás dinero suficiente para crear tu propio paraiso de los patinadores.

#### TOMA TU PATINETA

NO CABE DUDA DE QUE ESTE ES UNO DE LOS MEJORES TITULOS DE SKATEBOARDING QUE HEMOS PODIDO JUGAR; LA MOVILIDAD ES MUY BUENA, LA MÚ SICA GENIALY LOS ESCE— NARIOS SON ENORMES Y MUY BIEN DETALLADOS. AVNQUE NO PODÍA FALTAR EL PELO EN LA SOPA, YA QUE SI NO ERES FAN DE ESTOS JUEGOS, TE YA



A RESULTAR ALGO ABURRIDO. LO MEJOR DE TODO ES LA OPCIÓN DE JUGAR EN LINEA Y COMPARTIR TVS MEJORES RÉCORDS Y FAN-TASMAS CON PERSONAS DE OTROS PAÍSES.

#### RANKING



#### CROW

Bien, muchachos de Activision, ahora si se rifaron. No me liaman tanto los Tony Hawk: se me hacen muy especificos, como los juegos de Rugby, pero, ¿qué pasa con American Sk8land? De entrada es un juego muy dinámico y įvayai, tiene buenos tracazos que hasta duelen cuando embarras tu rostro contra el concreto, y mejor aún, puedes personalizar los gritos, Las voces, otro de los talentos de este pequeño gran juego; me encantó que tuviera diálogos con voces y sobre todo una historia curiosa, digerible y por demás liamativa. Sountrack de 10 y conexión a rades; lo único maio es que no se puede jugar VS con una sola



#### M MASTER

Los Juegos de Tony Hawk, excepto los Underground que aparecieron en ei Nintendo GameCube, se me hacían pan con lo mismo, es decir, no existía aiguna innovación que realmente justificara una secuela; pero esc no importaba mucho, ya que los seguían realizando. Por eso considero el mayor cambio en la serie a esta versión del Nintendo DS, ya que por medio de la pantalla táctil podemos realizar varias tareas muy divertidas, como diseñar nuestra tabla, o qué decir del micrófono, que nos sirve para que nuestro Skate tenga nuestra voz... y por si fuera poco el juego online; ¿qué más puedes pedir?



#### S PANTEÓN 85

¡Vaya! Por fin hacen un juego de Tony Hawk que me haga jugarlo con gusto y no solamente para ocasionarie porrazos a los personajes; la música es buena y el control es amigable, pero me gustó mucho más la libertad que te dan en Tony Hawk's American Sk8land, Los personales se ven muy bien, supieron aprovechar los gráficos ceil-shaded, además de que puedes personalizario de muchas maneras con todas las opciones que tienes. Lo recomiendo mucho para los que gustan de caerse en los estacionamientos de las tiendas de autoservicio con su patineta.

When in the Course of Yes, of course I can fly! These wipe aren't for looks you know! The can accordingly Hammon aguz among Hammerne of the earth, the separate station to Crimea Laws of Nature them, Daein respict here the of should declare the

he se tri

together legislative bodies at places unusual, distant from the depository of their Public into compliance

Thouses in the luch sla-

ENBLEM

nt threin salaries. breath! Even te scum. He has Armies without the cted Bolganone the he Civil Power. He has ing. Spells are simple, laws; giving his Assent. ereas this is complex ne! Wow, your : For utting off our inposing Mordecai Chunder of Trial by tried for pretended of English Laws in a in an Arbitrary governto render it at Soren an ing the same absolute rule ners, abolishing our stally the beore tures, and declarfor us in all Ike injuries and

ent of an acts be aws,

EN UNA TIERRA DE HOMBRES Y BESTIAS, TU GRUPO DE MERCENARIOS DEBE SALVAR AL MUNDO DEL DESPERTAR DE LA FUERZA DEL MAL. PELEARÁS EN LOS CAMPOS DE TELLIUS EN 30, DONDE LA ESTRATEGIA ES ESENCIAL Y EL EXTERMINIO ES EL FINAL. AFILA TU HACHA. DESENVAINA TU ESPADA. ES TIEMPO DE ENCENDER LAS FLAMAS DE GUERRA.



Fantasy Violence

PRO LOGIC II



# el giodel vo

Per Hage Hernandez

o sé si te pase lo mismo, pero ya hasta piensas dos veces antes de atreverte a ver una adaptación en cine; algunas son may bienas, pero de repente quedamos indefensos ante cosas tan borribles que le bacen pensar que despues de todo, las producciones de René Cardena Jr. no son le péor que bay en el mundo. Abora pondremos Jos reflectores rambo a Siguare-Enix, compañía que tavo el restadon de sa vida con Final Fantasy: Spirits Within -incluse hasta Hironoha Sahagachi, el director, quedo acramador, pero plancan sa regreso cual ave tenix con Advent Children, secuela directa de Final Fantasy VII, que dejara a los tans mas que satisfeches.



### Final Fantasy: Spirits Within (2001)

.............

Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara.

Acta an Ming-Na, Alec Baldwin, Donald Sutherland.

Final Fantasy: Spirts Within, abria con los escenarios perfectos del juego de RPG, pero los personajes

-con aspecto más occidental que el

### Les cambies înesperades no siempre son hoenes

Hironoba Sakaguchi, la meme maestra detràs de la exitora serie Final Farcacy, apostò sus mojores carras en la primera incuisión de la saga en la panada grande. Su intención era buena; pretendia elevar a niveles junás pensados la animación en CGI, evitando a los actores tradicionales para mojor abrir el carrino a personajes digitalizados increriblemente apegados a la realidad. El detalle en el cabello, ojos y movimientos faciales y corporales dejaron perplejos a los espectadores, pero al finul del día, algo falló... un simple hecho que tal yez Sakaguchi no contemplo, o en su defecto, biso a un lado. Me refiero al factor fan y a los estándares que nosotros especiabamos de una superproducción creada directamente por los encargados del videojuego.

Los Chocobos, animales famosos en el universo de Final Fantasy son vistos en dos ocasiones; la primera en el portafollo de un personaje y la otra en la piyama de Aki,

tradicional oriental- no usaban máginas ni invocaban demonios como Leviatan o Bahamut. Es más, las espadas fueron desechadas para incorporar armas de fuego para uso de la milicia, y lo más notable... la música de Nobuo Uematsu brilló por su ausencia... Vaya, es como si a Star Wars le quitaran la marcha imperial y los demás temas de John Williams. Hagamos una pausa para conocer la historia, que también es diferente a lo acostumbrado.

### En busca de la fantasia final

Como toda buena película de ciencia ficción, se desarrolla en un futuro distante... Año 2065; el caos es el pan de cade dia; la Tierra se encuentra en ruinas después de que un meteorito se estrellara, esparciendo miles de "fantasmas" allenigenas que arrancan la vitalidad de las personas, protosticando un mañana desértico. Pocos han sobrevivido, reuniêndose en comunidades protegidas por harreras similar a lo que pasaha en Matria; pero el tiempo está en su contra y tendrán que lograr algo importante si quieren permanecer con vida. Aki Rosa, una hermosa doctora, fue infectada por un fantasma, quedando un espiritu maligno en su interior. Ella, con syuda del Da Sid -- para que vasi que siempre sale en Fib- planean zeunir los ocho espiritus para lograr una casa definidos que remitará en la salvación de la lierra.

El escuadrón Deep Eyes está formado por cuatro miembros como referencia a los video-juegos, donde comúnmente estabas limitado a usar cuatro personajes en tu alineación.

La piedra en el arroz es el general Hein, el clúsico militar que quiere resolver todo a balazos sin usar antes su cerebro. El propone usar un canún colosal desde el espacio para darte el tiro se gracio a los invasores, pero no contempla que será un golpe definitivo ucluso para la Tierra. Nuestra escultural aventurara, con ayuda de Sid y del capitán Gray Edwards, intentará salvar a la humanidad y al planeta, pero el enemigo es poderoso y no dará una pelea fácil.

### UDRESONATION -



Aki Ross



Gray Edwards



General Hein



Jane Proudfoot



Neil Fleming



Wyan Whittaker



Dr. Sic

\_ \_ \_ \_

CH

() i

10 CHOW

1 3 7 3

( ) -7

### Final Fantasy: Advent Children 12004 Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue. \ Takahiro Sakurai, Ayumi Ito, Maaya Sakamoto.

### Los héroes que salvaron el mundo se reúnen dos años despuési

Han pastado dan años desde ha eventos un Final Fantasy VII. Sephirot fue dersetado y la aparente reanguilidad que e manche al mundo a se trancada por una enfermedad conocida como dicovilgeno, ente malestar fue cousado por el estiraba material que llegó del cispado siempo atribo y tanto Gloud como varios initios lo padecen. We scuerden del henry principal (Claud) squescon cabelleraestilo. Drayon Ball y-que unaba una enorme espada de nesse, pures de sprus de la baralla campal por salvar y in humanidad de Sephirot y Jenova, decidió pero ahora este lugar se transformó en un orfanato. para los ninos infectados, donde habita Mazlene Wallace, mightras su padre adoptivo, Barret, we unicarga de buscon formes alternas al-conbustible condition in the



Fantasy: Advent Children recibió el Honorary Maria Award en el Festival Internacional de Cine de Cataluña en octubre del 2005.

Todo parece marchar sobre ruedas; sin embargo, una llamada telefónica por parte de Rufus, el anterior presidente de Shinra Inc., pone en alerta a nuestro héroe. Rufus se observa agotado por los efectos del Geostigma y por las lesiones que sufrió en la destrucción de Midgar, y en este momento se siente amenazado por Kadaj, uno de los tres individuos que buscan a su "madre" y piensan que Cloude tiene información relevante. Agui es donde la verdadera acción inicia. El trio planea algo más sombrio que una reunión familiar; tratan de usar las células de Jenova para crear a un Sephirot versión 2.0, no sin antes invocar a uno de los más poderosos demonios: Bahamut.

### Un verdadero homenaje a la serie de Square-Enix

Respekteule has cissida especificamente pero formato 1940 gla sersión amorteina estaria list<mark>a para cota mismo me</mark>s ineksyerélegnák iplessengues gyeste sezengagada al sato 19575 apardo sglið Pinal PantasyVII. Slendo honarto, entabi aliverson necuencias de conducio que co dejarán diequiditera, ciamba incluso al finnido la quien cacuchardo la cipic fandamin de vienech de les jueges, ha enejures que combi las ensence gumen dificiles, el siquipo original - y mo ijefigras PODOCE, de FEVII se pomeste subtriba jara emakatir jarana adas frieizas enemigia. Pero no te doy mid dendles de elle paregas con merce que to detrones con que propias ejas. La pelicula es corta (aprox 99 minutos) processile keps in spin right to be him in the electric syntheticisms.













Tifa entra en acción al pelear contra Loz, uno de los aliados de Kadaj, en la iglesia de Aeris, lugar donde suele vivir Cloud.



Aeris fue uno de los personajes clave de FFVII; y aunque no logro sobrevivir, en AC aparecerá en forma de memo: rias que le darán fuerza a Cloud.

Ni modo, panas. Elegames al inevitable final Espero que se bayan divertido al leer el articule, como ye al escribirle Si tienen dadas, sagerencias o preguntas, envienmetas por correo electrónico a: bagongclubnintendomx.com o si le prefierco, via correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificie E. pise 2, Colonia Santa

Fe, CR 01210, Delegación Alvers Obregon, México, Df Hasta la prexima!



### Conoce la verdadera libertad

El gameplay bajo el que se diseñó el concepto, es parecido al de True Crime, es decir, tu personaje podrá recorrer a placer varios pueblos; obviamente siempre tomando como prio-



SIPPL NEISSIED AND MISSIED AND WASSIED AND

ridad tus objetivos primordiales. Los escenarios son tan grandes, que fácilmente te puedes perder por ahí solo dando una vuelta de inspección; ahora bien, que si te pones a piaticar con cada persona que encuentras, la cosa se puede extender bastante. Lo bueno que no es nada aburrido, y de hecho cada habitante tiene algo interesante que decir; ya sabes, no van a faltar los que te den consejos o quien te comente algo más de la historia. Además de hacer amigos, también te recomendamos que cheques las tiendas de los alrededores, donde vas a encontrar muchas cosas útiles como armamento o sombreros; ¿qué tiene de útil un sombrero?; pues no mucho, pero te hacer ver más presentable.

### Nos vemos cuando se ponga el sol

Muchos títulos que manejan el mismo tipo de gameplay que Gun, por alguna extraña razón, siempre se cierran a un tipo de objetivos en especial, más o menos del tipo de "encuentra a X persona y después ve a tal lugar", y por lógica, realizar lo mismo varias veces te termina aburriendo tarde o temprano. Pero por fortuna en Gun no sufriremos de la monotonía, y es que cuenta con una extensa variedad de misiones. Por citar algunos ejemplos, vas a participar en situaciones como asaltos a diligencias, o en duelos con diferentes forasteros; todo lo anterior, recreado de una manera impecable. En serio que cada escena te contagia de una tensión única, y eso es algo que vale la pena destacar; la emotividad, que últimamente se había perdido.





### Gánate las cosas con tu esfuerzo

Al igual que en la vida cotidiana, nada se te va a dar gratis, es decir si quieres comprar un rifle, necesitas dinero èy



como lo obtienes?; pues trabajando si eres honesto, y si no pues "tomándolo prestado". La mecánica del juego te va a permitir elegir cualquiera de las opciones anteriores; tú decides si vendes algo para obtener tus ingresos, o si prefieres que alguien más trabaje por ti. Para que nos entiendas mejor, haz de cuenta que puedes robar un ganado y luego venderlo al mejor postor, que por irónico que parezca puede ser la misma persona a la que se lo quitaste; así que como te puedes imaginar, el limite de opciones que tienes para conseguir lo necesario para sobrevivir está en tu ingenio. Siempre que juegues intenta nuevas posibilidades, y vas a ver que quedarás sorprendido por el gran trabajo que ha realizado la gente de Activision.

### ¡Más vivo que el caballo del Llanero Solitario!



Desde que salió Zelda: Ocarina of Time para el Nintendo 64, de verdad que no habiamos visto tan buen trabajo diseñando un caballo; es realmente impresionante verlos en movimiento; quizá por las fotos que te mostramos, puedas notar el detalle gráfico, pero no es hasta que los juegas cuando dices "iguaul ¿qué película es esta?". Y todo lo anterior se debe a que el equipo creador pasó un buen tiempo analizando a estos animales en su habitad natural. Por fortuna, no sólo

los equinos se ven bien; absolutamente todos los animales que aparecen como lobos, perros, etc. Se ven increíbles, y de hecho, para que te des una idea de lo importantes que son para el logro de tus objetivos, a muchos de ellos te los vas a poder comer; así que hasta en eso vas a tener que poner atención para no enfermarte.

### Ya vi dónde te escondiste



La inteligencia artificial que se utilizó para los enemigos en este juego está muy bien pensada, ya que no se trata de solamente poner varios vaqueros disparando al mismo tiempo para que no pases; al contrario, todos tus enemigos siempre estarán estratégicamente colocados para tenerte cercado, y dispararán sólo cuando lo "crean" conveniente; esto te invita a desarrollar una estrategia diferente para pasar cada nivel, significando también un reto para tu inteligencia.

Hay momentos claves que debes aprovechar, y estos son cuando tus enemigos están recargando sus armas; por lo general la mayoría usa revólver; entonces sólo debes contar hasta que escuches seis disparos; en ese instante voltea y termina con ellos; la misma técnica la puedes utilizar con casi todas las armas, ya que en el caso de los arcos, es más dificil adivinar cuando se queden sin flechas.

### Donde pongo el ojo, pongo la bala



Cada una de las partes del cuerpo de los enemigos es única, lo que quiere decir que dependiendo dónde los lastimes, será el tiempo que seguirán de pie, o sea, no es lo mismo si les das en un pie que en el pecho, así como también el arma con que los ataques, ya que si los hieres con un cuchillo en la pierna, no dará el mismo resultado que si lo hicleras con un rifle. Esto es algo que vale la pena destacar, y es que cuentas con decenas

de posibilidades para terminar con tus enemigos, las cuales por cierto son algo crudas, tal vez no al nivel de títulos como **Prince of Persia**, pero se quedó muy cerca.

### ¿Y ahora donde sigo buscando?



Los escenarios son enormes, literalmente pueblos enteros, y lo mejor de todo es a que casi todas las casas y estructuras que ahi existen puedes entrar e inspeccionar, porque en ocasiones los maleantes se llegan a esconder ahi. Pero no sólo hay enemigos; si tienes suerte obtendrás items útiles, buenos amigos, y una que otra bailarina, ¿asi encontrarás a Jenny? La fisica también juega un papel importante,

en tu desempeño, y es que hasta este mínimo detalle está cuidado; imagina que si tienes cargando una mochila con todo el armamento que has encontrado, te vas a mover de manera muy lenta, pero obvio que la cosa cambia si sólo tienes un rifle o un revólver, pues podrás hasta girar mientras disparas.

# Ranking



### **Crow 9.0**

¡Dime vaquero! Las series del Oeste se habian quedado en el olvido para las consolas de Nintendo, a al menos de ello se han encargado las licencias. De la último bueno fue Red Death Revelver, de Capcom, pero por desgracia no solido para el GameCube. Ahora Activision nos pone en el Salvaje, Salvaje Oeste -lastima que no aparece Salma Hayek- con Gun. Es notable que se basaron en True Crime y Spiderman para el estilo de juego, y créeme, incluso puedes elegir ser un cuatrero estáfador a un Lianero Solitario.

### M

### Master 9.0

Ya la he mencionada varias veces; Activision está dejanda de ser una compañía para jugadores cosucies, y ahora se preocupa más por la calidad de sus productos. Basta con ver Ultimate Spiderman a X-Men Legends II para darse cuento de ello, y Gun es, en mi opinión, la culminación del cambio de visión de la empresa. La variedad de armas es muy amplia, y la manera que tienes para utilizarias también; es asombrose, y la mejor es que el estilo de libertad que maneja no se encasilla en sólo golpear personas como sucede en otros juegos; simplemente por eso ya vale la pena; algo que hubiera quedado genial serio un mado multiphyer, pero bueno, quizá en una segunda parte.



### Panteón 9.5

Es extraño que son pocos los juegos de vaqueros que realmente valgan la pena; los que vienen a mi mente en estos momentos son Wild Gunman, Sunset Riders y Red Death Revolver. La verdad no me molesta que Gun sea muy similar a otros títulos, pues la que importa es que veamos una historia nueva y un concepto

que te emocione y divierto ol tomor el control. Si quieres vivir las aventuras y experiencias de un vaquera sin ligual, no puedes dejar de darie una opinidad, pues te lo recomiendo mucho. Ahora podremos nombrar a Celton White junto con Billy the Kid, Butch Cassidy, The Sundance Kid, El Hambre sin Nombre (o "Blandie"), el Tuco y Sentenza.

Los misterios que vas a descubrir en Gun tienen mucho que ver con esta linda chica: Jenny,

### Cabalgata final

Gun es una muestra de lo que se puede lograr cuando realmente se pone empeño en un proyecto. En Activision siempre se mantuvieron muy calladitos, sin decir nada de su trabajo; y cuál fue el resultado? Al parecer, el mejor juego del Oeste que se haya diseñado. Hoy tantos cosas que hacer, tanto por explorar; simplemente es un juego vivo, un título que te atrae por el gameplay y no por gráficos o alguna licencia; ojalá esto sirva de ejemplo a varias compañías, para que en lugar de buscar contratos con asociaciones deportivas o estrellas de cine para que aparezcan en sus portadas, gasten sus recursos en buscar más y mejores maneras de aprovechar la tecnología. Por lo pronto no dejen de disfrutar Gun, ses de lo mejor que hay para esta temporada.

### SELVA DE CONCRETO Compañía: Categoria Las calles de Los Ángeles están segu-Clasificación: ras con el policia Nick Kang cuidando Jugadores: el orden; pero Nueva York es otra historia... el crimen es cosa de todos los dias, hay revueltas, asaltos, rinas callejeras y hampa organizada; todo este caos hace que salir a la calle sea toda una aventura y como en todas las historias de este tipo, la policia no parece poder con el paquete por si misma. Si esto fuera Zelda o Castlevania; habría un heroe legendario listo para enfrentar al mal, lleno de honor y un corazón puro, Pero como en las calles no hay ni magia ni profecias, pues esto es imposible.En Nueva York se necesita a un guerrero de otro tipo, uno capaz de hacer frente a los criminales. aunque el mismo sea uno.

### COMBAT

El nivel de crimen en esta cludad es alarmante; los maleantes están muy blen organizados y no permiten que la ley los alcance. Marcus Reed es el nombre del único sujeto con las agallas de hacer frente a los maleantes de Nueva York; la razón es simple; él fue uno de ellos. Por esta razón, tiene un gran conocimiento tanto de la ley, como la manera de cómo romperla; sus habilidades van más aliá de los policías y bandidos comunes; él es el elemento más útil que se puede tener para combatir a los mafiosos.



### HISTORIA

ORK CITY

Isaiah, el padre de Marcus, fue un gran capo de la mafia neoyorquina; como siempre pasa, un grupo de ladrones quenan eliminarios y tomar control del imperio. Pero Marcus y su progenitor sobrevivieron, y ahora él busca venganza en contra de quienes querían desaparecerlos (aqui comienza el juego). Cinco años después de que limpiara el escondite de os maleantes, un amigo de la familia lo ha ayudado a reformarse y limpiar su expediente. aunque su padre ha quedado tras las rejas. Después de la misteriosa muerte de este gran amigo, Marcus se propone averiguar qué fue lo que le sucedió y el porqué; de paso, puedes ir resolviendo algunos casos, arruinando operaciones ilicitas y capturando a algunos cri-





### TALENTOS DETRÁS DE LOS

La historia y su desarrolio son más envolventes en comparación con el primer True Crime, y los personajes también tienen razones y motivos más realistas de sus acciones, así sean buenas o maias. Apoyando a la genial trama, la caracterización de los héroes y villanos es excelente; la caracterización de voces tiene a actores como Laurence Fishburne, Mickey Rourk, Christopher Walken y muchos más.





### CRÍMENES Y SUBMISIONES

El modo de historia com agos, amoriganas persociones y muchos elementos más, pero al anal que su predecesse, TG: New York City tiene toneladas de missiones alternas que la mantendrisc entretenido durante horas. El crimen no descarian y intentras as diriges a algún punto durante la misión, puedes encontrarte o recibie Bamada de algun delito. Puede haber algún maniatico suelto, un robo. ó una pelca de pandillas por el territorio. Estas paqueñas aubroisia incele shaden un buen nivel de replay value al juègos evimado que se vaya al cajón a guardar polyog



### INTERNÁNDOTE EN EL MUNDO DEL HAMPA

Su antigua-vida de hampón le da la ventaja a Marcus; el puede adentrarse a las actividudes criminales con facilidad; pues conoce a mucha gente del medio. En las misione: deberás innestigar carrieno clandestinto (listima que no te encuentres a Vin Diesel), peleas ilegales y mucho más. En cada una deberás de peleas, corrar en algún vehículo o



charlar con la gente para obtener información. No stempte has goess non to que parecency nampoco resultan como se habian planeado: no écasiones deberás usas su ingenio pam evitar confrontaciones, pero en oras, la mejor manera de comunicante can los demás será por medio de na mudillo

### MODO DE

Las misiones de la historia principal se llevan a cabo de manera muy similar; casi siempre debes entrar a un edificio, enfrentar a muchos enemigos e interrogar a un testigo o sospe-

choso. Si llegas a failar en algún objetivo, deberás enfocarte en encontrar a otro informante y conseguir algunos datos, incluyendo visitar a tu padre en prisión. En este tipo de situaciones, no usarás tus puños para obtener lo que deseas; la persona te ayudará si tú lievas a cabo algún tipo de evento para quedar a mano. También hay misiones alternas que te servirán para conseguir dinero, pero son simplemente extras, no son obligatorias para terminar el juego.



Como te comentamos anteriormete, esta versión es superior a la otra y tiene mejoras, especialmente en cuanto al gamepiay. Ahora cuentas con dos tipos de puntería en el momento de encontrarte en medio de un tiroteo; puedes usar un modo libre para apuntarie a los enemigos, o bien, uno donde fijas un objetivo. El uso de ambas perspectivas depende del gusto de cada videojugador y cómo se acomode; pero nosotros encontramos los dos modos muy útiles, de acuerdo con diferentes situaciones durante las acciones. La mira libre te sirve para un tiro muy preciso; pero si te encuentras haciendo frente a un criminal muy fuerte, conviene empiear el modo de fijación; así tendrás la facilidad de movimiento que requerirás para vencerlo.





### **PELEA MEJORADA**

Los desarrolladores no solameras as quedaron contenzos al mejorar el sistema para los tiroteos; al modo de combate también suro una buena pulida y ya no es sin rigido como el amerios. El cambio más significativo es que ahora tienes un sistema inteligante on donde puedes fijar una parte del cuerpo del agrecor la cuisi sina imparinda en el momento de ejecutar un anaque. Esta diferencia resulta importante pues te involucra más en las pelesa, especialmente si tomas en quenta que se trasa de un juego en 3D de tapoera persona.

### LA EXPERIENCIA ES EL

Nick Kang tenía que someterse a ciertas pruebas para poder mejorar su armamento y vehículos; así como para aprender nuevas técnicas de combate. La gente de Luxoflux se dio cuenta de lo difícil que resultaba en ocasiones pasar estos objetivos; por eso decidieron hacerle la vida más sencilla a Marcus; él puede aprender muchas cosas nuevas o mejorar lo que ya sabe al recibir un ascenso legal, o bien, al dirigirse a una tienda y comprándolo. A pesar de ser más cómodo de esta forma, creemos que es un poco más creíbie la manera anterior, en donde debías practicar hasta dominar la nueva habilidad.



### SOY MALO, ¿Y QUÉ?

Otro gran cambio dentro de este titulo fue que ahora ya no es tan necesario terminar una misión con rango de buen policia, lo cual era muy molesto en ciertas ocasiones en la versión anterior, pues te quitaba la libertad de acción. En True Crime: New York City los eventos son un poco más lineales, evitando que haya confusiones en la trama; así puedes seguir el bilo de la historia aunque seas un policia más peligroso que los mismos criminales.



### CIUDAD

Es imposible habiar de este juego sin compararlo con el anterior, pero créenos que las razones lo ameritan. El sentimiento abrumador de la recreación completa de la ciudad de Los Ángeles no se compara con lo que experimentarás con la inmensidad de recorrer calle a calle toda Manhattan. Para darte una idea, te tomaría aproximadamente diez minutos conducir un automóvil de un extremo a otro de la ciudad, aun con los vehículos más veloces. Para estas ocasiones, puede tomar el tren subterráneo o un taxi para llegar rápidamente a un lugar en especial; aunque la verdad resulta mucho más impresionante y divertido manejar y admirar la magnificencia de la recreación de la ciudad entera.







Es evidente que Activision ya le agarró cariño a los juegos de acción y movimiento libre; lo recordamos en Spider-Man y Gun, uno de mis favoritos en cuanto a vaqueros se reflere. En True Crime: New York City tienes un mapa detallado de la Gran Manzana y debes recorrerlo como un policía real para encontrar a los maleantes. Para mí, lo mejor fue lo bien diseñado de los escenarios y el excelente soundtrack que tiene rolas para todos gustos. La parte maia se la lleva el trabajo de voces, que en esta ocasión sí quedó deficiente, así como también fallaron en algunas cajas de collsión.



### MASTER

Este tipo de juegos, donde tienes tantas libertades, brinda muchisimas opciones, pero por desgracia, varias compañías lo habían encasillado en el estilo de "tomar un bate y golpear lo que sea"; no voy a decir nombres, pero saben a qué luego me refiero. En TC. desde su primera versión, se hizo algo diferente, y en buena medida lo han logrado: es cierto que tiene detalles de otros títulos parecidos, pero al mismo tiempo aporta un aire nuevo ai género como las submisiones. En conclusión, es un excelente juego, que demuestra que en la calle se debe usar la inteligencia y no la violencia para avanzar.

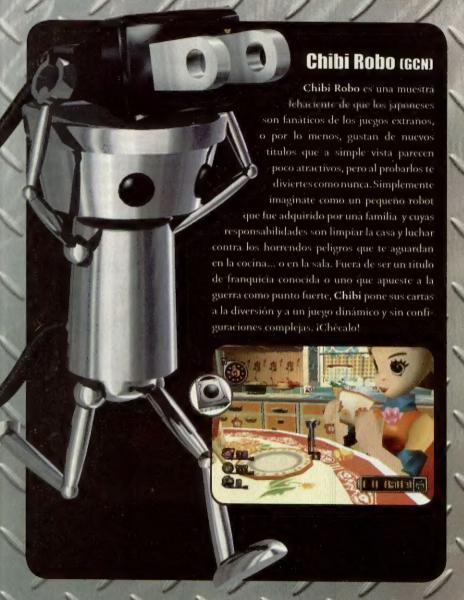


### PANTEÓN

La verdad es que a mi me encantó el primer True Crime; lo jugué una y otra vez y a la fecha, siempre me divierto mucho recorriendo la ciudad de Los Angeles, resolviendo crímenes aislados, o bien, creando más caos en la ciudad. El sentimiento de libertad es lo que más me gusta en este tipo de juegos, y cuando supe de New York City, no lo pensé dos veces para jugarlo. Me gustó que dejaran descansar a Nick Kang y que la secuela fuera en otra ciudad. No dudo en recomendártelo, jes una experiencia impresionante, llena de acción, emociones fuertes, intriga y mucha, pero mucha adrenalina!

1

### ÚLTIMA PÁGINA ENERO 2006



El 2006 no sólo significa un año de emoción para los aficionados al fútbol, o un nuevo paso en la vida política del país, también estará lleno de momentos increibles para los que gustamos de las videojuegos can títulos que llevamos esperando desde hace mucho tiempo y más aún, con un sistema revolucionario que hosta las encuestas más severas ponen como fuerte candidato por sus innovaciones. Nosotros apenas estamos al final del primer mes y aún faltan etros 11 que prometen darle gusto a todo tipo de jugadores, y obviamente en Club Nintendo estarémos pendientes para reportarte los avances y reseñas de la crema y nata de la industria. Mientras checa un poco de lo que encontrarás en el número de febrero. ¡Hasta eptonces!

### Sonic Riders (GCN)

illegó el momento de la velocidad extrema! Pero este vez no tendrés que usar tus pies para desplazarte de un lado a otro. El siniestro Dr. Eggman setó a Sonic y a los demás héroes para una competencia mundial en la que el premio será una esmeralda Chaos bastante rara. Tu vehículo es un deslizador como el que usa Silver Surfer, y la temática no tiene mayor complejidad a la de un juego de carreras como fue Kirby Air Ride o Sonic R, destacando el uso de poderes especiales que aturdirán al enemigo al contacto. Con este juego, sega le da un descanso a los títulos de aventura de Sonic; ahora nada más falta ver que tan bien les quedó.



### Electroplankton (NDS)

Si buscas un título que sea diferente e todo lo que las visto y además que combine armónicamente las funciones del Nintendo ES, Electropia akton es tu objetivo. Fuera de las juegos donde el objetivo es ganar una carrera o derrotar a un tipejo que planea conquistar al naundo, aqui ta prioridad es crear diferentes melodías apoyándote de todo tipo de elementos que te aparecen en pantalla. Tienes diez diferentes electros planktons y cada uno de ellos emite un sonido especial, como el caer de una gota de hoja en hoja o el tenue sonido tie una copa de vidrio. Aqui na eres el DJ, demuestra tu talenco y presúmele a tus cuates qué tan hábil eres al domisar las melodías.

Envianos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendómx.com o a través de nuestra página de internet: www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe Delegación Alvero Obregón
CP 01210. México, DF



33133

### *imagenes* color

Envia un mensaje al 33133 con el texto F0T058, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca

Ej Nokia: FOTO58 MANGA10 NOK





















AHORA EN TU CELULAR EL EXCLUSIVO JUEGO



77177/





Se requieren dos mensajes.

Envis

# Envis AMIGOS

### Insulto Riete con los insultos

más divertidos. Envia insulto58 al 77177 y alégrate el dia. El: insulto58

\$13.00+1.V.A./ mensaje

### Chistes

Bájate a tu celular los mejores chistes

Escribe un mensaje al 77177 con el texto CHISTES8

\$13.00 H.V.A./ mensale

kualke

Mi dulce niñalKumbia Kings Sólo quédate en silencio\RBD Gasolina\Barrio Fino **NolShakira** 

Tremendo culo\oitbull Camisa Negral Juanes El avispón verdelAl Hirt Perdoname mi amor...\Rigo Tovar Baila esta cumbia\Kumbia Kings

Sabes a chocolate\Kumbla kings

### Latino

Oye mi canto\N.O.R.E. & Nina Sky micanto Chacarron ...\REGUETON chacarron La marimba\DJ Kuri marimba

### En Español

Aire\Intocables Amor de tres\Aroma Angel\Yuridia Fue ella, fui yo\Yahir

aire detres angelyur

Don/Miranda

duice

guap

chocola

ref. don

### Tonos para tu celular, escúchalos en nuestra web

Loco por ti\Victor García Oh que gusto de ...\Rigo Tovar Mi credo\P. Aguilar y Tiziano F. Sentimental J. Sebastian Que vida la mia\Reik Yo quisiera\Reik

### Hip hop

Lets Get It Started\Black Eyed Peas Burn\Usher Roses\Outkast Ignition\R Kelly She wants to move\Nerd If I can't\50 cent

lets burn roses move2 ificant

loco3

qusto

credo

sentimental

vidamia

quisiera

### Grupera

Ahora\Ana Gabriel Capullo Y...\La Sonora Dinamita Cuatro palabras\Los G, del Amor Caminos De ...\C. Primavera Como la flor\Selena El golpe traidor\Bronco Amor se escribe...\Los G. del Amor Amigo ...\Conjunto Primavera Como Tu Mujer\M. Antonio Solis

ignition ahoraana

capullo cuatro delavida flor golpe llanto mesero mujer

¿Quieres cualquiera de estos tonos en la Telcat? Escribe el texto tono58, dela un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al 33133. Ej. para Hokla: teno58 don nok Si tu celular es digital (ver pie de pagina) sustituye la marca de tu celular por DIG. \$**13** 

Si tienes un celu

SI tienes un celular MULTIMEDIA puedes descargar TONOS POLIFONICOS. Escribe el texto poli58, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envia el mensaje al 33133 EJ. para Nokia: poli58 don nok

Sonidos Reales	ref.
Aguas Frescas	aguas
Fierro viejo que vend	do_firero
Frutero	fruta
El gaaas	gas
Lotería	loteria
La Liorona	florona
Gachupin Venancio	gachupin
Camotaro	camotes
Bronca Callejera	mentada
Merólico	
Venta en el Metro	motro

	Military."
Sonidos Heales	ref.
Nieves Frescas	nleves
Pescaderia	posca
Venta en Camión	camion
Patrullero	poE
Subasta	.subasta
Taquero	tacos
⊙Tamalaro	.tamules
Sorteo Números	tolate
Urgencias	rgencias
La Veldad	
Verdulero	rerdulero
El Viene-Viene	

IIICOCHE NEGRO OSCURO. **ORÍLLESE A LA ORILLA!!!** LOS SONIDOS REALES MÁS LOCOS Y DIVERTIDOS EN TU CELULAR.

### Mucho más para tu celular en Servicios válidos únicamente para celulares

MODELOS COMPANIBLES: Tonos Monofónicos: Noivia: 1100, 6600, 3300, 3200, 7210, N-Gage, 6820, 3220, 3120. Sony Ericsson: T226, T610, K700. Normbres BW. Noikia: 1100, 6600, 3300, 3200, 3303, 3303, 3303, 3300, 7210, N-Gage, 3220, 3120. Sony Ericsson: T226, T610, K700. Normbres BW. Noikia: 1100, 6600, 3300, 3200, 7210, N-Gage, 3220, 3120. Sony Ericsson: T226, T610, K700. Normbres BW. Noikia: 1100, 6600, 3300, 3200, 7210, N-Gage, 3220, 3120. Sony Ericsson: T226, T610, K700. Normbres BW. Noikia: 1100, 6600, 3300, 3200, 7210, N-Gage, 3220, 3120. Sony Ericsson: T226, T610, K700. Tonos Polifonicos: Noikia: 6600, 3100, 3300, 3200, 3205, 7210, T950, N-Gage, 5220, 3120. Sanssung: V200, X100, X200, T210, N-Gage, 3220, 3120. Sanssung: V200, X100, X200, X2

Ref. de marcas para las instrucciones: MOTOROUA: MOT - NOKIA: NOK PANASONIC: PAN - SAGEM: SAG - SAMSUNG: SAM - SONY-ERICSSON: SON - ALCATEL: ALC - PANTECH: PAN - BEND: BEN - SIEMENS: SIE - LG: LG Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.



Nintendo<sup>®</sup>) = H





\$1,969



## SPECIAL 20TH EDICION DE ANIVERSARIO









